PAŹDZIERNIK/LISTOPAD'91 (5/91) MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH CENA 9000

TOP SECRET 7

Nr indeksu 379859



F15 II
LARRY III
SIM CITY
SUPERY
VENTURER
RICK DANGEROUS
SILENT SERVICE II
WYNIKI KONKURSU
I NOWY KONKURS

ŚWIĘTA IDĄ

Siedem krów chudych

No i proszę, siódmy już numer Waszego wspaniałego. My nie świętujemy z takich okazji — najbliższy jubileusz przewidywany jest po wydaniu 7777777 numerów.

W bieżącym numerze zaś znów dominują symulatory, tym razem z lotniczymi dalej zmagają się morskie. Czy to dobrze czy źle — trudno określić. Nie zapominamy jednak, że istnieją gry innego typu.

Ostatnio w listach pojawia się wątek: „za mało na ośmiobitowce". Przyznajemy ze skruchą, że czasem trochę przesadzamy z ilością informacji do gier na większe komputery. I nie raz już deklarowaliśmy swą chęć pisania jak najwięcej o wszystkim. Sęk w tym, że gry na szesnastobitowce są, zaś z mniejszymi krucho.

Ważna wiadomość z kilku ostatnich chwil. Coś rusza się, jeśli chodzi o legalne gry. Pisaliśmy o nawiązaniu kontaktów z firmą Dynamix, któ-a niedługo będzie sprzedawać swoje gry w Polsce oraz wzmiankowaliśmy o wystawie Computer Games Show w Stodole. W następnym numerze postaramy się zamieścić reportaż z wystawy, która była inauguracją akcji „legalne oprogramowanie rozrywkowe". I rzeczywiście, w sklepach pojawiają się oryginalne gry z polską instrukcją i kartą rejestracyjną, po cenach daleko bardziej przystępnych niż na zachodzie. Szkopuł w tym, że są to gry na Amigę i peceta, niedługo na Atari ST. Ośmiobitowce są w ewentualnych odległych planach.

Ze wstydem zapraszamy też do styczniowego lub lutowego numeru „Bajtka". Bajtkowcy zaanektowali p. Piotra Łukaszuka, który został stałym korespondentem „Bajtka" w USA. Jednym z pierwszych owoców współpracy będzie duży artykuł „Jak napisać grę", bogato ilustrowany i oparty na kilkuletnim doświadczeniu braci Łukaszuk.

W bieżącym numerze polecamy m.in. opis jednej z nowszych gier Sierra On-Line, zatytułowanej „Jones in the Fast Lane". Obok niej dwie gry starsze, ale nadal przez wielu nierozwiązane. Na pewno zaciekawi Was też saga lotnicza — od wynurzeń Klaudiusza na temat symulatorów w ogóle, przez wywnętrzenia Herr Kissella o samolocie F-15, do wynaturzeń Klaudiusza na temat gry F-15 II. Z „dwójek" polecamy też Silent Service II, małe WYDARZENIE w świecie gier komputerowych.

Redakcja

P.S. Zabrakło listy Przebojów — za mało było głosów.

MENU

RUBRYKI





INDEX



Redaktor Naczelny
Marcin Przasnyski

Sekretarz Redakcji
Waldemar Nowak

Zespół Redakcyjny
Andrzej G. Baciński, Jr
Roman Bąbel
Łukasz Czekajewski
Lech Kalwas
Rafał Kinowski
Andrzej Kisiel
Karol Klepacz
Piotr Kos
Konrad Olszewski
Marek Wersłak – RFN

Opracowanie Graficzne
Małgorzata Doraczyńska

Grafika
Waldemar Nowak
Beata Znamirowska

Zdjęcia
Leopold Dzikowski

Skład i druk
PWP 'Gryf' S.A., Ciechanów

Fotoskład
Hanna Gryszewska

Montaż
Grażyna Ostaszewska

Korekta
Maria Krajewska
Teresa Rutkowska

Wydawca
Spółdzielnia 'Bajtek'
00-687 Warszawa
ul. Wspólna 61

Kontakt z zespołem
Wtorek 14.00 - 16.00
☎ 21-12-05

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.

Nakład 107.000 egz.

VENTURER

Działo się to gdzieś w lipcu, gdy przechodząc koło Pałacu Kultury zwanego dawniej Pałacem im. Józefa Stalina zobaczyliśmy TO DZIWO. Było wielkie, warczało i nie buchało parą. Zaciekawieni podeszliśmy bliżej... Poruszyło się... Podeszliśmy jeszcze bliżej i nagle zatrzęsło się w posadach. Z wnętrzności potwora dobiegły naszych uszu krzyki ludzi wzywających pomocy. Podeszliśmy bliżej...

— Halo, my name is Waldemar and he is Marcin. We're journalists from Top Secret, could you say something about this machine?
— O.K. I'm John, comming from Scotland...
— Sorry, do you know Fish?
— Whom?
— Fish, recent Marillion's vocalist!
— No.
— Your fault, but please continue.

Dla ułatwienia życia sobie i innym czasowo przejdziemy na polski, streszczając co najważniejsze.

Venturer — bo tak nazywa się cała ta zabawko-przygoda urodził się w Szkocji w firmie produkującej ok. 10 szt. takich cacek rocznie. Zbudowany jest z powszechnie dostępnych podzespołów, mimo wszystko kosztuje bagatela: 340.000 $. Można go sobie kupić lub wydzierżawić, środek transportu oczywiście nie jest wliczony w koszty.

Co to jest **Venturer** — to coś jak symulator doznaniowy, dlaczego taka dziwna nazwa?, dlatego, że trudno go jakoś precyzyjniej określić. Idea urządzenia polega na przekazaniu odbiorcy pewnych doznań fizycznych i psychicznych jak w przyzwoitym Coin-Op'ie (symulatorze), lecz nie pozwala nam na sterowanie akcją. Jak powiedział John: „it's something to sit and enjoy" i to cała prawda. Przeciętny program trwa 3—4 min. po których albo jedzie się natychmiast do Rygi albo wsiada ponownie nie bacząc na cenę (15.000 — ulgowy, 30.000 — normalny bilet).

Co się dzieje? Tak do końca trudno powiedzieć. Pssssssy, pneumatycznie otwierają się do góry drzwi, wsiada 9—12 osób w trzech rzędach foteli, przed oczami potężny ekran z matowego tworzywa, za nim trójgłowicowy projektor „laserowy", miękkie ściany, 8 głośników, instalacja przeciwpożarowa i parę innych drobiazgów. Cała kapsuła spoczywa na trzech siłownikach hydraulicznych o dużej sprawności. Psssssy, „Please move your hands off the door and remain in your seats...".

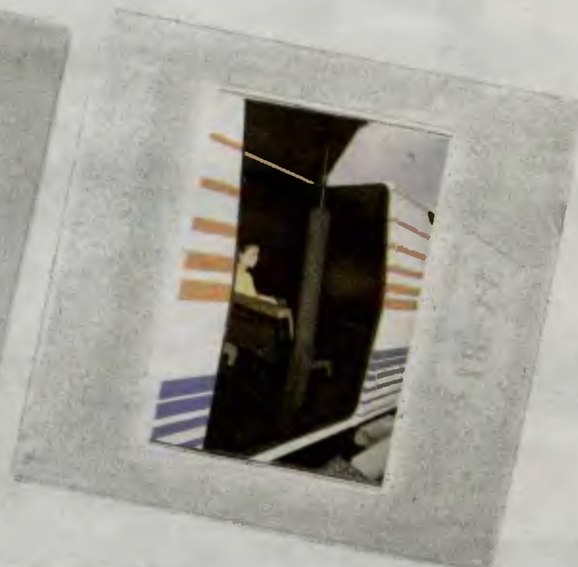
Brrrrr, jeeeejjjj, brrrrrr, jeeejjeje, (odgłosy rajdowego samochodu), łup, wpadliśmy na krawężnik, flufluflu, przekopujemu się przez trawnik, gaz do dechy, wciska w fotel, ..., itd, itp. Dojechaliśmy szczęśliwie do mety rajdowym BMW (czyt. bi-em-dajbliu). Ludzie rozgorączkowani rozglądają się po targowisku nie zdając sobie do końca sprawy z tego co się stało. Na schodkach pojawiają się pierwsze komentarze:

— Czułeś jak rzuciło na zakręcie?
— Super wciskało w siedzenie!
— Jak oni to zrobili, to było jak naprawdę.
— John, how does it work?
— It's simple, look, here is IBM XT computer, SONY Videoplayer, there are two diesel engines and compressor. That's all.

Jak to działa? Tak naprawdę to niby wszystko widać, ale nie bardzo wiadomo jak uzyskuje się wspaniały efekt przyśpieszania — bo to przecież ani na lewo, ani na prawo, ani do przodu. Cała projekcja odtwarzana jest z nietypowych (jak dla nas) dużych kaset Video, i synchronizowana za pomocą komputera z pompami hydraulicznymi i nagłośnieniem. Mało kto wiedział, że w małej budce sterowniczej znajduje się magiczne pokrętło, którym to można było dozować intensywność wrażeń.











Co było a nie jest nie pisze się w rejestr. Johna już nie ma w Polsce; pojechał do Hiszpanii. Dlaczego? Nie cierpiał na nadmiar klienteli, co przy kosztach wynajmu... Obiecał jednak, że postara się wrócić z nowymi programami. Tym razem miał ich tylko siedem: Zjazd na nartach, BMW na trasie, Lot myśliwcem Tornado, Rajd samochodem, Supermotor, Przeprawa Marines i Dwupłatowiec.

Wnioski — zacząłem zbyt szybko jeździć samochodem, teraz wiem ile można z niego wycisnąć. Do miłego roztrzaskania.

Waldemar Nowak

JOYSTICKMANIA

Od firmy ADENEK — Raszyn, ul. Mickiewicza 14, tel. 56-08-91 otrzymaliśmy do testowsnia dziewięć joysticków firmy TURBO.

Obok serii Quickshota i Quickjoya seria firmy TURBO zamyka czołówkę światowych producentów joysticków. Jak widać, cały peleton trafił już do Polski i — nareszcie — istnieją kulturalne warunki zaopatrywania się w joysticki.

Jednym z głównych parametrów służących do porównań może być cena. Joysticki TURBO są relatywnie najtańsze i co za tym idzie, są nieco w tyle jeśli chodzi o jakość wykonania.

Modele również nie są rewelacyjne tym bardziej, że są mniej lub bardziej zmodyfikowanymi kopiami popularnych joysticków innych firm i jeśli chodzi o „bajerność", to na pewno nie mogą konkurować z QuickShotami. Są za to niezłe i co najważniejsze, niedrogie.

Przyjrzeliśmy się im bardzo krytycznie, rozpieszczeni poprzednimi seriami joysticków. Test użytkowy wykonał Scan i kilka joyów niestety rozsypało się na części. Ale mało co jest w stanie mu się oprzeć.

COCKPIT

Model ten nadaje się tylko do symulatorów lotu, chociaż i przy nich czasem zawodzi. Po pierwszym locie styki „wyrabiają się" i stery przy tupaniu w podłogę latają na boki. Kierunki góra i dół działają bardzo opornie, tak więc trzeba mieć dużo siły, żeby bez większego wysiłku sterować samolotem w pionie. Niewygodnie jest też wciskać przyciski FIRE znajdujące się na rączkach, ale za to w podstawie znajdują się regulatory częstotliwości AUTOFIRE'ów, szczególnie przydatne w symulatorach wojennych. Jedyną zaletą tego joysticka jest długi kabel, szkoda tylko, że wtyczka ma pewne kłopoty z wejściem do portu. Praktycznie **COCKPIT** służy do tego, by stał na szafie, i żeby koledzy podniecali się jego widokiem.



COCKPIT

MICRO 6

Z daleka wygląda estetycznie: mała, zgrabna podstawa, ładna rączka. Niestety, jeśli mu się lepiej przyjrzeć, to zobaczyć można odpryski plastiku, np. przy FIRE'ach i w miejscu, gdzie kabel znika w podstawie. Sam drążek też nie jest najlepszy. Poza tym, że jest niezbyt dokładnie wykonany i skrzypi, to zawodzi również w działaniu. Przy decathlonie w lekkim wydaniu połamały się ograniczniki, a przy symulatorze lotu urwały się przyssawki. Bardzo dobrze działają przyciski i mikroprzełączniki.

JUNIOR II

Bardzo podobny do Micro 6, ale dużo cichszy i staranniej wykonany od niego. Szkoda tylko, że ma jeden FIRE, który i tak pracuje topornie. Przyssawki trzymają bardzo dobrze, co czyni go wygodnym w użyciu przy wielu grach.



JUNIOR II i MICRO 6

QUICK.GUN PROFI

Drążek od Micro 6, a podstawa od QUICK GUN PRO. Jest chyba najwygodniejszy ze wszystkich. Przyssawki rozmieszczone są nietypowo co utrudnia przysysanie, zaś drążek trzyma się niewygodnie, gdyż ręka zawadza o podstawę. Dodatkowym bajerem jest regulator częstotliwości AUTOFIRE: NORMAL-QUICK.



QUICK GUN PROFI i QUICK GUN PRO ACRYL

QUICK GUN PRO

Model ten wzorowany jest na popularnym Competition Pro. Podstawa zawiera dwa FIRE i przełącznik NORMAL-QUICK. Drążek krótki, bez FIRE'ów, z górną częścią w postaci kuli, dzięki czemu joystick jest bardzo dobry do decathlonów. Gdyby nie brak przyssawek, byłby jeszcze lepszy. Istnieje druga wersja QUICK GUN PRO pod nazwą QUICK GUN PRO ACRYL, która ma przezroczystą obudowę.

QUICK GUN

Jest to dość solidny joystick, z dwoma przyciskami FIRE na drążku. Nie nadaje się raczej do decathlonów ani siłowych olimpiad. Nadaje się za to spokojnych labiryntówek oraz niektórych symulatorów.

	kolor	mikroprz.	FIRE	autofire	tryb PC	kabel	przyssawki	LED
Cockpit	jasnoszary	-	2	+	-	2.80	+	+
Profi	ciemnoszary	8	4	+	-	1.20	+	+
PRO	ciemnoszary	6	2	+	-	1.10	-	+
Junior II	czarny	4	1	-	-	1.20	+	-
Micro 6	ciemnoszary	6	2	+	-	1.20	+	-
IBM	szary	2	2	-	+	1.20	-	-
QuickGun Super	ciemnoszary	6	4	+	-	1.10	+	-
QuickGun	ciemnoszary	8	2	+	-	1.10	+	-



QUICK GUN PRO

QUICK GUN SUPER

Dokładny odpowiednik joysticka Quick Gun, wyposażony w dodatkowe dwa przyciski FIRE na obudowie, co zwiększa komfort grania. Wszystkie pozostałe części są odpowiadające. Przyssawki trzymają nieźle, lecz tylko na gładkiej powierzchni.



QUICK GUN I QUICK GUN SUPER

IBM

Jedyny z serii TURBO joystick przeznaczony do IBM-a. Mimo nie bardzo estetycznej obudowy uważam, że jest to najefektywniejszy analogowy joystick do PC, gdyż przede wszystkim nie psuje się po godzinie grania. Uchwyt jest nieco niewygodny, lecz można się przyzwyczaić. Joystick ma oczywiście regulatory do pozycjonowania potencjometrów. Mniej nadaje się do PaintBrush-a, lecz jest doskonały szczególnie do symulatorów. Niestety, nie ma przyssawek.



IBM

Jak wspomnieliśmy, joysticki firmy TURBO nie są szczytem osiągnięć w joystickologii. Możemy je jednak śmiało polecić mniej brutalnym katmanom joysticka.

Marcin Przasnyski
Mateusz Przasnyski

WYNIKI KONKURSU z TS 4

Zamieszczony w wiadomym numerze konkura na najlepszy opis do gier przez naa wyszczególnionych, spotkał się z waszą wyraźną dezaprobatą. Byliście na tyle uprzejmi, że nie obrzuciliście nas stekiem wyzwisk, natomiast liczba przysłanych na konkurs listów mówi sama za siebie. A może po prostu nagrody okazały się zbyt mało strakcyjne lub podane gry zbyt trudne?

W sumie otrzymaliśmy 111 listów, w tym trzynaście nie spełniających wymogów konkursu (opisy do gier nie podanych w spisie).

Już na początku daliście nam bobu — sześciu z was postarało się skutecznie ukryć przed nami kupony konkursowe, przytwierdzając je wewnątrz koperty najwymyślniejszymi sposobami. Po przejrzeniu wszystkiego przystąpiliśmy do czytania...

Po kilku godzinach mieliśmy już pewne pojęcie o całości jako całości. Nikt nie porwał się na Icemana czy Cadavera, a takie starocie jak Camelot Warriors i Black Magic nie podniecają już nawet naszych dziadków. Na Ninję Atarowcy rzucili się jak sępy na padlinę, więc biedny, musiał schronić się w naszej redakcji. Poza tym przysyłaliście MAPY! Nie braliśmy ich pod uwagę, gdyż konkurs dotyczył opisów. Na mapy przyjdzie jeszcze pora.

Zaciekawiły nas trzy identyczne opisy do Ninja, przysłane o dziwo z trzech różnych miast. Wydaje nam się, że znamy rozwiązanie tej zagadki, lecz może to po prostu telepatia?

A tak wyglądał peleton po przesortowaiu, ale przed końcowym finiszem:

Ninja — 35, **Storm Warrior** — 9, **Beyond the Ice Palace** — 7, **Gordian Thumb** — 6, **Spellbound** — 6, **Knight Lore** — 5, **Joe Blade I** — 4, **After the War** — 3, **Crystal Raider** — 3, **Dan Dare III** — 3, **Demon's Kiss** — 3, **Rambo III** — 3, **Dizzy IV** — 2, **Mistery of Nill** — 2, **Super Scramble Simulator** — 2, **Tusker** — 2, **Joe Blade II** — 1, **Maniac Mansion** — 1, **Zak McKracken** — 1.

Zdecydowaliśmy, że stworzymy pięć kategorii a następnie wybierzemy zwycięzcę każdej z nich. Stało się wedle naszej woli:

I. Kategoria **Legenda**, gdzie bezapelacyjnie tryumfował **Beyond the Ice Pa-**

TRÓJKA ZWYCIĘZCÓW

1. Kategoria **Legenda**: Beyond the Ice Palace.

Stara legenda głosi,
że na północy, za Pałacem
Lodowym,
znajduje się tajemnicza kraina
zamieszkana przez istoty
niespotykane.
Jest to kraina fantazji i magii,
Goblinów i Smoków,
Dobra i Zła.

Odwieczna równowaga
Dobra i Zła
została nagle zachwiana.
Siły Zła zaczęły wypędzać
drwali
i burzyć ich domy.

Pewnego dnia ludzie
spotkali się
z duchami lasu, aby radzić
jak pokonać Zło.
Poświęcono strzałę dając
jej moc duchów lasu.
Potem wystrzelono ją
w powietrze.

Ktokolwiek znajdzie strzałę
duchów lasu,
przeżyje nieoczekiwanie
niezwykłe przygody...

Naos spał twardo. Miał dziwny sen. Przyśnił mu się las, w którym żył i pracował. Był to piękny widok. Nagle niebo pociemniało, nad lasem pojawiły się wielkie chmury w kształcie potworów. Zaczęły one niszczyć las. W pewnej chwili ukazał się mały człowiek, wykonał ruch ręką i wszystko powróciło do dawnego stanu. Naos poczuł silne szarpnięcie:

— Obudź się, Twoja kolej!

Był to głos jego brata. Odkąd rozeszły się pogłoski o napadach „ciemnych rycerzy" na domy drwali, co noc w każdym domu wystawiano warty. Czas Naosa zaczynał się o trzeciej nad ranem.

Owinął się w futro, usiadł przy piecu i przeczekał do świtu. Po śniadaniu wyruszył z braćmi do lasu, gdzie rozdzielili się i zaczęli pracę.

Po paru godzinach Naos dojrzał w trawie coś świecącego. Podszedł. To była Srebrna Strzała. Wziął ją w dłoń — cały świat na moment pociemniał a kiedy znów zrobiło się widno wszystko się zmieniło. Naos schował strzałę pod kurtkę i ruszył przed siebie...

I tu rozpoczyna się Twoja rola graczu (a gdzież by indziej?). Musisz tak pokierować ruchami Naosa, aby pozwoliło mu to na przebycie trzech etapów drogi. Roi się na niej od różnych kreatur: nietoperzy, motyli, niedźwiedzi, dziadków itp. Mapa jest w tym wypadku zbędna, gdyż bohater idzie tylko w jednym kierunku. Po drodze znajduje różne rodzaje broni.

Gra jest prosta, ale nie za prosta.

Bart

Firma: Elite
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodora, Atari ST, Amiga.

2. Kategoria **Ninja**

Pewien bogaty kupiec zwrócił się do Cechu o pomoc w sprawie ukarania winnego zhańbienia żony oraz kradzieży majątku. Sprawca tych czynów a jednocześnie kuzyn kupca, ukrył się na wyspie. Przebiegły oszust poumieszczał skradzione figurki w komnatach swego pałacu, wystawiając do ich pilnowania liczne straże. Rozwiązanie siłowe nie wchodziło w rachubę — zbyt wielu najemników strzegło wyspy. Potrzebny był jeden człowiek, który niepostrzeżenie wykradłby cenne statuetki. Cech Ninja zlecił to zadanie staremu Mistrzowi, aby ten z kolei wybrał najzdolniejszego ze swoich uczniów.

Twoim zadaniem jest odzyskanie ośmiu figurek siedzącego bożka i ukaranie kuzyna. Musisz go zabić, a nie będzie to łatwe, gdyż należał on do Cechu Ninja. Czarni ninja jednak nie posiadają mocy i to czyni Cię od nich silniejszym.

Docierasz do brzegu wyspy a jednocześnie wielkiej chińskiej pagody. Rozglądasz się. Na ziemi leżą atestowane ostrza, ale nie są jednakowe. Dwa z nich to noże, a trzeci? To oczywiście shuriken, lepszy od noży, które zabijają tylko po trafieniu ostrzem.

Uzbrojony po zęby idziesz dalej. Tuż za zakrętem ścieżki spostrzegasz nieprzyjemnego osobnika. Chłód noża spowalnia bicie Twojego serca. Po chwili wirująca broń poleciała w kierunku oczekującego. Trafiła go w brzuch, ale niestety rękojeścią. Musisz działać szybko — cofnij się trochę i rzuć ponownie. Brawo! Dobij go gwiazdką.

Następnym osobnikiem jest cherlawy osobnik w białym kimonie. Strasznie chce się bić na pięści. Nie bądź głupi, od czego masz miecz? Jeden szybki ruch i facet leży plackiem. Postanawiasz zahartować miecz na następnym kliencie — to Karateka. Podchodzisz do niego spokojnie, ciach... A tu nic. Dalej stoi i wierzga. Z osłupienia wyrywa Cię jego cios, tym razem z pięści. Mocny. Przypomnij mu więc poprzednią lekcję. Musisz to zrobić trzy razy, bo gościu jest mało pojętny.

Nagrodą jest bożek, który podniosłeś z ziemi. Wróciły Ci siły. Bracie, to dopiero początek. Brakuje Ci jeszcze siedmiu.

Rozkładasz następnych dwu. Zatrzymujesz się na chwilę, by odczytać nazwę kasty niedoszłych bokserów wagi papierowej — zwą się Thug. Znajduje się tu również wejście do pagody, ale Ty powinieneś najpierw dobrze zbadać wyspę.

Pełen dobrych chęci i energii wychodzisz zza budynku, po to by... No właśnie. Jeszcze go nie znasz, ale wygląd nie wróży nic dobrego. Jego strój jest podobny do Twojego. Należy do kasty demonicznych Ninja, zwanych inaczej Czarnymi. Postanawiasz być ostrożny. Posyłasz mu shurikena. Cwaniak unika jej. Nauczony przykrym doświadczeniem postanawiasz nie wyciągać miecza. Twój przeciwnik jest innego zdania: cudem unikasz śmierci przez rozłupanie czaszki mieczem. Odskakujesz w bok i rzucasz nożem. On łapie go i odrzuca z powrotem! Wkurzył Cię. Trzy mocne i wysokie kopnięcia załatwiają sprawę.

Obchodzisz wyspę dookoła, nie znajdując nic prócz trupów. W miejscu gdzie rozpocząłeś znajdujesz dwa shurikeny. Trzecią wziął do grobu Evil Ninja (swoją drogą sprytny).

Wskskujesz do pagody. Czeka na Ciebie dwóch Thugów. Walczy się z nimi ciężko, ale co to dla Ciebie. Dopiero Ninja i Karateka zatrzymali Cię na chwilę. Zwiedzając to piętro odkryjesz zapewne drugie wejście. Będziesz musiał skorzystać i z niego, jeśli nie znajdziesz wszystkich bożków.

Przebijając się na coraz to wyższe piętra zorientujesz się, że czeka tam na Ciebie zdwojona liczba obrońców. Kiedy znajdziesz wreszcie siedem brakujących statuetek, wejdź na szczyt. Powinno ukazać się tajemne wejście. Jeśli nie ma go tam, wejdź na chwilę do sąsiedniego pokoju i wróć z powrotem. Teraz już je widzisz.

To musisz zobaczyć już sam, podobnie jak klawisze używane w grze (Ninja patrzy w prawo):

GÓRA — skok,
DÓŁ — zebrane przedmioty,
LEWO/PRAWO — ruch,
FIRE — cios pięścią,
FIRE+GÓRA — cios pięścią w wyskoku,
FIRE+DÓŁ — cios pięścią poniżej pasa,
FIRE+PRAWO — kopnięcie,
FIRE+PRAWO+GÓRA — kopnięcie w głowę,
FIRE+PRAWO+DÓŁ — kopnięcie w organy,
FIRE+GÓRA+LEWO — cios mieczem,
FIRE+LEWO — rzut ostrzem.

Manitou

Firma: nie pamiętamy
Rok produkcji: 1986
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, IMB PC

3. Kategoria **Informacja**: Demon's Kiss

Misja jak misja — myślał Barbarzyńca. Mag jak mag — dodawał. Ukradziono mu córkę — jego sprawa. Interes jest interes. Ja odzyskam mu córkę, on mi zapłaci i wszyscy będą zadowoleni. Całkiem niezła transakcja.

Gdy zboczył z drogi znalazł się na zamkniętym placu przed zamkiem. **(OUTSIDE)**. Wkroczył. Nagle zaatakował go potężny nietoperz. Za nim nadleciały chmary innych. Barbarzyńca cisnął w kłębiącą się masę swoją kulę, która strąciła większość z nich. Nie poprawiło to jednak jego sytuacji, więc przetoczył się

lace pod kierunkiem Bartka Łuczaka z Suchego Lasu.

II. Kategoria **Informacja**, w której z bólem serca odrzuciliśmy podejrzanie dokładne opisy do Spellbound. Zwyciężył natomiast Marcin Czynszak z Lęborka, podając nam jak na tacy upieczonego czarta z **Demon's Kiss**.

III. Kategoria **Całość** udowodniła, że jeszcze dużo przed Wami. W tej dziedzinie wasze braki stylistyczno-kompozycyjne widać najwyraźniej. Nie przyznaliśmy nagrody.

IV. Kategoria **Ninja**, w której posiadacze Atari atarali się nam pokazać, że myślą, mówią i bawią się identycznie. Wynik — około 2/3 opisów schematycznych i podobnych do siebie. Wygrał Urayn Stefański z Kielc.

V. Kategorie dodatkowa. Z myślą o tych, którzy opisali „niepożądane" gry, wylosowaliśmy najlepszego z pechowej trzynastki. Jest nim Maciej Welc z Wrocławia, autor opisu do **Millenium**.

Postanowiliśmy także przyznać jeden listek laurowy dla Przemysława Bąka z Parczewa, za opis do **Joe Blade** następującej treści: „Przejdź całą bazę wojskową. Szczęśliwej drogi". Niech żyje zwięzłość!

Każda z wymienionych osób otrzymuje jako nagrodę dwa joysticki ufundowane przez firmę TAL — Warszawa, ul. Mikowa 45. Dodatkowo, po jednym joysticku jako nagrody pocieszenia otrzymują:

1. Marcin Paszkiewicz z Bydgoszczy
2. Tomasz Paliwoda z Torunia
3. Marcin Bogutyn z Radzynia Podlaskiego
4. Marcin Sztankowaki z Warszawy
5. Wojciech Dąbrowski z Białegostoku
6. Marcin Patela z Dąbrowy Górniczej
7. Kuczyński Krzysztof z Krosna Odrzańskiego
8. Marcin Gutkiewicz z Warszawy
9. Adam Rybusiewicz z Warszawy
10. Waldemar von Zdebsky z Oleśnicy

Redakcja

KONKURSU

po ziemi w lewo, unikając zębów akrzydlatych wampirów.

Znalazł się przed bramą. Przed nim stał upiór-strażnik, który rzucił w kierunku Barbarzyńcy ognistą kulę. Ten uniknął jej, podbiegł do potwora i zepchnął go pod bramę. Tam okładał go pięściami, aż ten rozpłynął się w pożodze ognia. Brama stała otworem.

Wkroczył do grobowców **(TOMBS)**. Zbiegł szybko na dół i zabrał klucz **(Key)**. Wyszedł ne zewnątrz, przeszedł nietoperze, dotarł do kolejnej bramy i znowu spotkał strażnika. Nie był to jednak upiór, ale człowiek, wielki i mocarny, z obłędem w oczach. Barbarzyńca szybko znalazł najskuteczniejszą metodę walki — nie pozwolić zbliżyć się przeciwnikowi, bez przerwy rzucać kolczastą kulą, z bliska uderzać pięścią. I tym razem taktyka Barbarzyńcy przyniosła efekt.

Zanim wszedł do zamku przypomniał sobie słowa maga: „Do zamku prowadzi labirynt chroniony magią... droga zmienia się z każdą chwilą... nie odnajdziesz ścieżki, którą tam wkroczysz... kto wejdzie tam nieprzygotowany, nigdy nie odnajdzie drogi do zamku...". Teraz zszedł jeszcze niżej i znalazł magiczny amulet **(Indicator)**. Wrócił na górę, do grot **(CAVERNS)**, za którymi rozciągały się labirynty. Odparł pierwszą nawałę wygłodniałych szczurów i wszedł do labiryntów **(MAZES)**, przeskakując kąsające szczurze osobniki.

W labiryntach szedł zawsze w tym kierunku, który wskazywał amulet. Wkrótce ponownie znalazł się w zamku. Przeskoczył szczury i dostał się do pozornie spokojnej komnaty. Lawirując między spadającymi stalaktytami przeszedł ją a następnie zabił napotkanego Upiora. Przez otwarte przejście zszedł na dół i zdobył kolejny klucz. Wyszedł z powrotem na górę.

Ruszył przed siebie, minął stalaktyty, przeskoczył szczury i wchodząc na drabinę znalazł się pod zamkiem **(UNDER THE CASTLE)**. Kierując się w górę i gasząc po drodze strażników dotarł do kuchni **(KITCHEN)**, gdzie odnowił swe mocno już wyczerpane siły. Następnie ruszył do zachodniej wieży **(WEST TOWER)**. Tam wykazał się zręcznością skacząc przez wyauwające się z ziemi wielkie szpikulce.

W jednej z komnat spotkał zaczarowane rzeźby ziejące ogniem. Gdy walił w nie kulą, aby w końcu przekonać się, że są niezniszczalne, otworzyła się zapadnia i spadł, boleśnie tłukąc swa członki. Aby wyjść, musiał wykończyć Upiora.

Na szczycie wieży znalazł klucz. Wrócił i ruszył do wschodniej wieży **(EAST TOWER)**, zwiedzając po drodze korytarz **(CORRIDOR)**. Mijając rzeźby, szczury i nietoperze, przeskakując zapadnie, zostawiając za sobą trupy strażników, przeszukał wieżę i znalazł dwa kolejne klucze. Teraz poszedł do najwyższej, centralnej wieży **(CENTRAL TOWER)**. Idąc w górę znalazł klucz, wykończył ostatnich strażników, minął nietoperze-wampiry i stanął wreszcie na szczycie, po otworzeniu kluczami systemu potrójnych przejść.

Na szczycie ujrzał uwięzioną dziewczynę, lecz gdy ruszył by ją uwolnić dostrzegł jakąś straszliwą przemianę. I oto stała przed nim Harpia — potwór z głową kobiety, największe i najgroźniejsze dzieło Czarnoksiężnika. Dla wściekłego i zawiedzionego Barbarzyńcy liczyło się jedno — zabicie Harpii, które złamie czar wiążący most zwodzony na wschodniej części zamku.

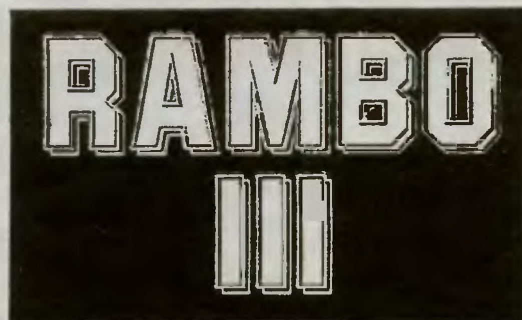
Rzucił w Harpię kolczastą kulą, lecz ta zachowywała się dziwnie, latając we wszystkie strony. Trafił ją jednak i to tylko było ważne. Barbarzyńca akakał i turlał się po ziemi, unikając kul ognia miotanych przez Demona. Walka była długa i ciężka, lecz w końcu potwór runął na ziemię. Barbarzyńca rzucił się do ucieczki.

Zmęczony i pokrwawiony dobiegł do podstawy wschodniej wieży. Na szczęście legenda okazała się prawdą — wielki most, który przedtem stanowił ścianę, teraz był opuszczony. Przebiegł szybko przez niego i znalazł się wreszcie poza zamkiem. Zastanawiał się właśnie co powie magowi, gdy nagle... Przed sobą ujrzał prawdziwy ołtarz, na którym miała dokonać się ofiara. Przywiązana do niego łańcuchami dziewczyna okazała się córką maga, Alicją. Zaakoczony rozerwał łańcuchy i wziął nieprzytomną dziewczynę na ręce, ruszył do domu maga, myśląc o czekającej go nagrodzie i o tym, że nie chce już znać żadnych czarnoksiężników.

I na tym kończy się historia Barbarzyńcy, maga, Alicji i Demona.

Cin

Firma: nie podano
Rok produkcji: nie podano
Komputer: nie podano



O tej grze pisaliśmy i pisaliśmy. Być może to już ostatnia wzmianka, definitywnie kończąca sprawę w przypadku Commodore 64.

Licznik energii stanowi twarz Rambo, która w miarę popełnianych błędów przybiera wygląd zbliżony do trupiej czaszki. Zgon następuje po 32 trafieniach. Sprawdzenie według znanego schematu LDA #$X STA $N naprowadza nas na trop komórki $31B4. Jej zawartość zmniejszana jest rozkazem DEC $31B4, który odszukujemy na dyskietce programem Disk Searcher i zamieniamy na LDA $31B4. To daje nieśmiertelność.

Trzeba teraz pomyśleć o amunicji. Jej zapas wynosi 99. Szukamy rozkazu SED, który przełącza 6510 w dziesiętny tryb pracy. Łatwo znajdujemy sekwencję rozkazów:

```
SED
LDA $30D8,X
SEC
SBC #$01
STA $30D8,X
```

Zamiana SBC #$01 na SBC #$00 spowoduje, że Rambo może strzelać, ile chce. Po dokonaniu opisanych poprawek uwolnienie pułkownika Trautmanna jest o wiele łatwiejsze.

Przechodzimy do drugiego etapu gry i na naszą głowę leje się kubeł zimnej wody. Rambo znów jest śmiertelny. Klucz tkwi w tzw. „intro", tzn. hackerskim wstępie do gry. Obserwacja ekranu podczas uruchomiania „intro" wskazuje na dekodowanie i przepisywanie zawartości pamięci. Spróbujmy sprawdzić, co znajduje się w pamięci komputera po zresetowaniu „intro".

I tu spotyka nas niespodzianka. Odnajdujemy cały fragment programu 1. etapu gry a w nim rozkazy LDA #$20 STA $31B4 i DEC $31B4. Nie wdawałem się w analizę, jak i dlaczego programiści tak postąpili, a zająłem się skutkami ich działania.

Program główny korzysta z informacji zawartych w „intro" przy przechodzeniu do 2. etapu gry (są one skompresowane i dlatego Disk Searcher ich nie odnalazł). Po zresetowaniu należy odnaleźć adres startowy „intro" i zgrać je na dyskietkę po tym samym tytułem, jak wersja oryginalna.

SYS $1700 uruchamia zdekompresowane „intro". Teraz po przejrzeniu zdekompresowanego programu znajdujemy koniec pod adresem $6070. Ponieważ wewnątrz znajdujemy odwołania do adresów leżących w przedziale $0801 — $1700, trzeba zgrać również tę pozornie zbędną „dziurę".

Po kolejnym RESET wpisujemy linię 10 SYS 5888, wciskamy RETURN i przechodzimy do monitora zgrywając na dyskietkę zawartość pamięci od $0801 do $6070 przez S"RAMBO III+",08,0801,6070 i RETURN. Mamy teraz na dyskietce plik o długości 90 bloków (poprzednio 65) uruchamiający się natychmiast przez RUN.

Teraz kopiujemy trzy pozostałe pliki A, B i C. Uruchamiamy Disk Searcher i poszukujemy znalezione uprzednio sekwencje bajtów. Dwukrotnie odnalezione rozkazy DEC $31B4 zmieniamy jak poprzednio i uruchamiamy grę z oczekiwanym skutkiem.

Doświadczenie nauczyło mnie, że jeśli liczba „żyć" ustalana jest w programie metodą „Commando", warto spróbować ustawić licznik na $00 lub $FF, co daje czasem zaskakujące efekty. W przypadku Rambo wpisanie $FF do komórki $31B4 przy jednoczesnej zmianie DEC $31B4 na LDA $31B4 powoduje, że Rambo uodporniony jest na działanie min oraz drzwi pod napięciem. Gra natomiast zawiesza zbieranie „medical kit". Dlaczego...? Pozostawiam to dociekliwym.

Po przejściu do 3. etapu gry mina nam rzednie. Jest to typowa strzelanina, a słupek obrazujący energię szybko niknie. Szybko zauważyłem licznik cyfrowy odliczający „w dół". Prawdopodobnie ukończenie 3. etapu polega na utrzymaniu się przy życiu, póki licznik ten osiągnie 0. Miałem już koncepcję na POKE do tego etapu. Odnalazłem:

```
SED
LDA $32E6
SEC
SBC #$01
STA $32E6
```

Zmiana SBC #$01 na SBC #$0A spowoduje, że czas pobiegnie 10 razy szybciej. W nagrodę obejrzymy podobiznę bohatera i komunikat potwierdzający nasz wkład w wyzwolenie Afganistanu.



Ta bardzo sympatyczna gra, wzorowana na znanym filmie jest klasycznym przykładem na przepaść, jaka dzieli grafikę gier na C-64 z roku 1985 od obecnych dokonań. A jednak, może trochę powodując się sentymentem uznałem, że warto pomóc Gooniesom w zdobyciu skarbu jednookiego.

Kilka prób metodą Commando i dowiadujemy się, że liczba „żyć" przechowywana jest w komórce $12B7, której zawartość zmniejszana jest rozkazem DEC $12B7. Rozkaz ten znajdujemy na dyskietce dwukrotnie, prawdopodobnie dlatego, że główny blok programu był poddany obróbce Cruncherem TCS.

Po dekompresji programu i uruchomieniu gry rozkaz DEC $12B7 występuje w programie już tylko raz, pod adresem $0BDA. Ustalenie, który z odszukanych na dyskietce rozkazów DEC należy zastąpić przez LDA jest banalne i Czytelnicy zrobią to z łatwością.

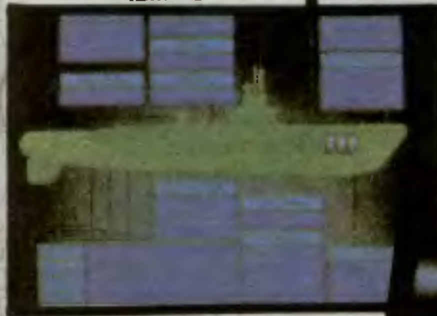
W następnym numerze czekają nas — Rocket Ranger oraz stary Raid Over Moscow.

URAN



SILENT SERVICE II

IBM PC









Aby przekonać się czy można polubić marynistykę postanowiłem przesiąść się z wygodnego fotela odrzutowca na pomost bojowy. Po długich medytacjach mój wybór padł na SILENT SERVICE II firmy Microprose w wersji dla IBM PC.

SILENT SERVICE II pozwala Ci na wcielenie się w kapitana historycznego okrętu podwodnego (użytkownik ma do wyboru 7 typów okrętów używanych przez aliantów w czasie II wojny światowej). Do najbardziej znanych należały okręty typu GATO i taki też okręt wybrałem na swój podwodny spacerek.

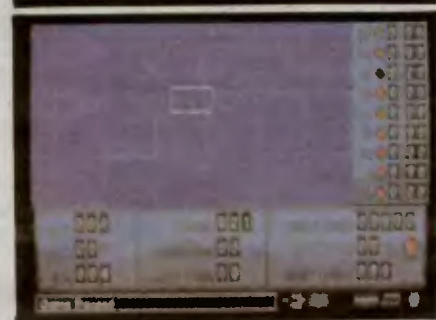
Program ma cztery opcje główne: trening, pojedyncza bitwa morska, morski patrol oraz morska kariera. Każdy z poziomów ma cztery stopnie trudności i mówiąc szczerze nawet przy zapoznawczym (INTRODUCTORY) stopniu trudności moje morskie podchody kończyły się ślicznym wianuszkiem żałobnym kołyszącym się na falach w miejscu spoczynku mojego i okrętu. W tej grze, zasługującej w pewnym stopniu na miano strategicznej, odpowiednia taktyka to 75% powodzenia.

Podczas treningu Twoim zadaniem jest zatopienie czterech zakotwiczonych na pełnym morzu frachtowców. Tu powinieneś poćwiczyć gałkologię, choć nie wszystkie opcje będą dostępne (np. nie można zidentyfikować na tym poziomie statku widzianego przez peryskop lub lornetę). Do najważniejszych zadań należy zgrywanie kursu okrętu z położeniem peryskopu; czasami płynąc do PRZODU patrzy się DO TYŁU, ponadto nie mając torped w wyrzutniach DZIOBOWYCH trzeba się do przeciwnika ustawić RUFĄ. Im szybciej uświadomisz sobie te prawidła tym szybciej staniesz się wilkiem morskim...

Do praktyk jakie sobie warto przyswoić grając w SILENT SERVICE II należy na pewno dokładne studiowanie dziennika okrętowego w którym podane są dość ważne informacje związane z wykrywalnością dowodzonego przez Ciebie okrętu. Możesz się m.in. dowiedzieć w jakiej odległości od przeciwnika Twój okręt może zostać wykryty co pozwala na dobór odpowiedniej strategii. Z moich doświadczeń wynika, że podczas „prawdziwej" walki warto najpierw zabrać się do najgroźniejszego przeciwnika idącego w konwoju — tak np. udało mi się zniszczyć cały konwój w opcji FLASHERS AND TANKERS II. Do największych problemów zaliczam jednak konieczność posiadania oczu z tyłu — nigdy nie wiesz czy jakaś drobna łódź patrolowa nie wypatrzyła Twojego peryskopu i nie jest aktualnie zajęta wbijaniem w to miejsce kilku bomb głębinowych. Studiuj dość często mapę (klawisz F1) korzystając z możliwości zbliżania obrazu, co da Ci pojęcie co się wokół Ciebie dzieje i jakie pozycje za Twoimi plecami zdążył już zająć skośnooki przeciwnik...

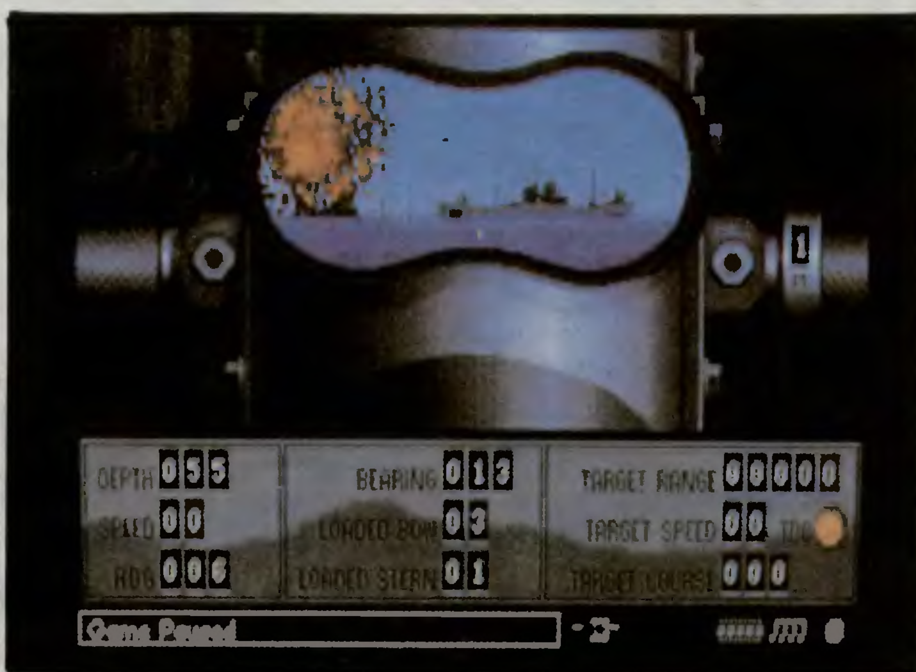
Program pozwala na dobór torped paro-gazowych lub elektrycznych, ponadto uwzględniono niski stopień niezawodności uzbrojenia w tamtych czasach. Grający może sam zdecydować czy chce korzystać z torped niezawodnych czy też woli stosować jakość sprzętu określoną tu jako „historyczną". W wypadku torped paro-gazowych można je ustawiać (tylko w niektórych opcjach) na krótki i długi zasięg. Torpeda ustawiona na zasięg długi nie wyrządzi praktycznie prawie żadnych szkód przeciwnikowi np. z odległości 500–900 m, zdradzi natomiast Twoje położenie. Aby nie marnować drogocennych „cygar" wyposażono Twój okręt w specjalny przelicznik do naprowadzania torpedy na cel. Gdy nieprzyjaciel „wpłynie" w celownik (rozjaśnienie skali) wciśnij klawisz „/" — lampka w prawym dolnym rogu ekranu zmieni kolor na zielony. Zgraj następnie kurs statku i namiar peryskopu (lub lornety) za pomocą klawiszy kursora. Ustaw zakres torped za pomocą klawisza „0" (zero). Gdy będziesz w granicach 3700 m od celu możesz próbować torpedować nieprzyjaciela np. z głębokości peryskopowej. Pamiętaj, aby jak cień podążać za kur-

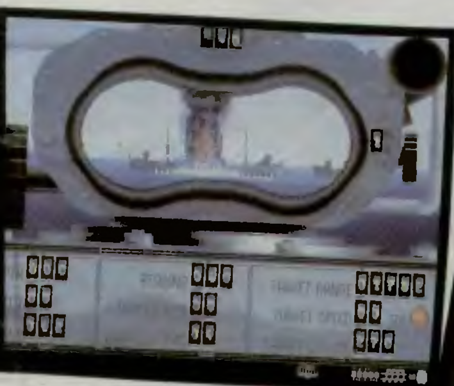


















sem peryskopu lub lornety — chwila nieuwagi i zamiast zbliżania się do celu zaczniesz się od niego oddalać. Gdybyś był zmuszony do walki na powierzchni użyj działa — jest ono bardzo groźną bronią (zasięg do 4 km) i często niedocenianą. Pamiętaj również, że torped masz ograniczoną liczbę, natomiast pocisków do działa — nie.

Może się zdarzyć i tak, że z łowczego staniesz się zwierzyną. Najważniejsza rzecz o której powinieneś w takiej sytuacji pamiętać to CISZA — nieprzyjacielskie okręty mogą namierzyć Cię sonarem np. na podstawie hałasu wytwarzanego przez śrubę napędową Twojego okrętu. Gdy jesteś osaczony warto zejść na dużą głębokość i przeczekać; obserwuj jednocześnie mapę w dużym powiększeniu, zobaczysz wtedy manewry okrętów eskorty i swoje własne położenie.

Przed walką pamiętaj o tym, że Twoim głównym atutem jest zaskoczenie. Gdy za którymś razem udało mi się wejść w środek konwoju statek pod którym przez jakiś czas udawało mi się płynąć zwiększył prędkość powyżej 10 węzłów i... było po zawodach. 10 węzłów to maksymalna prędkość jaką da się wydusić pod wodą z Twojej łajby (GATO) — na wodzie maksymalna szybkość okrętu tego typu wynosi 20 węzłów. Informacje o osiągach technicznych Twojego okrętu są podawane w chwili jego wyboru przez grającego. Statki będące naprawdę łakomymi kąskami zwiększają zwykle prędkość powyżej 20 węzłów i nie ma sposobu na ich przechwycenie. Jeśli eskorta Cię namierzyła zobaczysz fontanny wody spowodowane wybuchami bomb głębinowych; jedynym ocaleniem będzie możliwie szybko przeprowadzone zanurzenie.

Po zakończeniu opcji treningowej i przed przejściem do „normalnych" działań bojowych musisz poprawnie zidentyfikować wyświetlany na ekranie okręt. Pomyłka spowoduje ponowne odesłanie Cię na trening na którym do znudzenia będziesz zatapiał cztery nieruchome frachtowce — jest to zabawne ale tylko do czasu.

Często Twój łup płynie w ciasno zbitych grupach, ponadto w nocy nie widać dokładnie konturów — stąd warto zawsze po włączeniu przelicznika sprawdzić na co właściwie polujesz. To, że w celowniku widzisz np. lotniskowiec wcale nie znaczy, że torpedy są wymierzone właśnie w niego — równie dobrze jego burta może maskować niewielki frachtowiec czy stateczek patrolowy. Dlatego też zalecam częstą identyfikację celów PRZED ich zniszczeniem.

Muszę przyznać, że grafika w tej grze jest rzeczywiście efektowna (na karcie VGA). Trochę niedopracowany wydaje mi się moment w którym płynący statek zaczyna tonąć — gwałtownie znika ogień i dym, jest chwila przerwy, po czym statek pogrąża się w wodzie (zawsze w taki sam sposób). Znakomicie za to zobrazowane są uszkodzenia i pożary — od małego ognia do kity gęstego czarnego dymu. Również fontannom wody przy wybuchach nic nie brakuje.

Polecenia wydawane za pomocą klawiatury są przez komputer „wymawiane" (digitalizacja jest rzeczywiście udana). Reasumując: zabawa całkiem przyjemna i wciągająca choć wymagająca jednocześnie niezłych umiejętności. Aby ukończyć SILENT SERVICE II będzie potrzebne Ci duża dawka sprytu, trochę szczęścia i koniecznie stopa wody pod kilem.

Sidewinder

Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC

GAŁKOLOGIA

F1 — mapa
F2 — widok z kiosku
F3 — widok przez peryskop
F4 — widok przez lornetę
F5 — maszynownia
F6 — raport o sprawności okrętu (zniszczenia)
F7 — dziennik pokładowy
F8 — zakończenie akcji
F9 — przyspieszenie upływu czasu (maks. 8-krotnie)
F10 — zwolnienie upływu czasu
1 — 1/4 naprzód
2 — 1/2 naprzód
3 — 3/4 naprzód
4 — cała naprzód
5 — silniki stop
6 — cała wstecz (1/4)
7 — wyrzucenie balastu
8 — zanurzenie na głębokość peryskopową (55 stóp)
9 — peryskop góra/dół
0 — zmiana zasięgu torped paro-gazowych (krótki/długi)

Kursor w górę — wynurzenie (alarmowe z klawiszem SHIFT)
Kursor w dół — zanurzenie (alarmowe z klawiszem SHIFT)
Kursor w prawo — prawo na burt (alarmowe z klawiszem SHIFT)
Kursor w lewo — lewo na burt (alarmowe z klawiszem SHIFT)
Backspace — łączenie manewrów (kursów)
Spacja — strzał z działa
ENTER — odpalenie torpedy
+ i – — reguluje kąt podniesienia lufy działa
‹i› — obrót peryskopu/lornety (alarmowo z klawiszem SHIFT)
M — zgrywanie peryskopu/lornety z aktualnym kursem
/ — wł./wył. przelicznika torpedowego
Z — powiększenie mapy lub obrazu widzianego przez peryskop/lornetę
X — zmniejszenie mapy lub obrazu widzianego przez peryskop/lornetę
V — zarządza wyświetlaniem informacji o kursie, torpedach, głębokości itp. przy oglądaniu mapy
B — identyfikacja Twojego łupu (szara ramka pod sylwetką statku oznacza, że to właśnie ten masz w celowniku)
C — przesuwa widok z obrzeża na środek mapy
P — pozycje baz morskich i mapa patrolowa
ALT Q — koniec zabawy i przejście do DOS
ALT P — pauza
ALT A — włącza i wyłącza animację bomb głębinowych i odpalania torped
ALT B — szef idzie, wyłącz ekran!
ALT M — informacje frontowe oraz mapa patrolowa
ALT V — trzystopniowa regulacja dźwięku
ALT S — zapis gry na dysku.



Amiga

USS JOHN YOUNG

Niszczyciel amerykańskiej marynarki wojennej U.S.S. John Young pruł toń Pacyfiku kursem Nord-West z prędkością dwudziestu węzłów. Stojący na pomoście bojowym komandor James Fitzgerald Stanley szybkim ruchem ustawił ostrość pola widzenia potężnej lornety polowej.

Nie piękno panoramy angażowało uwagę komandora. W namiarze 42 stopnie, w odległości niespełna czterech mil morskich w soczewkach lornety rysowały się ostrymi konturami sylwetki trzech nieprzyjacielskich okrętów wojennych. Na obrzeżu szaroniebieskiej burty najbliżej płynącego wrogiego krążownika wykwitały w regularnych odstępach czasu krótkie rozbłyski ognia. Zaraz po nich dało się słyszeć wycie nadlatujących pocisków a wysokie słupy wznoszonej wybuchami wody przybliżały się, osaczając okręt. Baterie pokładowych 410-ek amerykańskiego niszczyciela odpowiadały gęstym ogniem, który w końcu wzniecił na wrogim okręcie widoczne gołym okiem płomienie.

Raptem kadłubem niszczyciela wstrząsnęła silnie pierwsza celna salwa wroga. 410-ki po chwili umilkły i w zaistniałej względnej ciszy rozjazgotały się wysokimi tonami sygnały alarmowe a kapitański interkom począł dławić się gorączkowo przekazywanymi meldunkami o uszkodzeniach i stratach.

Komandora najbardziej zaniepokoiło zablokowanie mechanizmu transportu pocisków 410-ek oraz awaria rurociągów parowych zasilających turbiny niszczyciela, które automatycznie zmniejszyły obroty, gwałtownie redukując szybkość statku. Po chwili kolejna celna salwa uszkodziła ster niszczyciela oraz spowodowała powstanie niepokojącego przecieku w pomieszczeniach agregatów prądotwórczych, które poczęły wyłączać się jeden podrugim unieruchamiając częściowo system pomp awaryjnych. Sytuacja zbliżała się do punktu krytycznego.

Komandor szybko skierował do naprawy rurociągów parowych wszystkich ocalałych mechaników, pragnąc jak najprędzej uruchomić napęd i kursem na widniejącą nitkę masywu wybrzeża uciec pod zbawczą ochronę bazy morskiej...

W takiej właśnie potyczce i w wielu innych bitwach morskich mogą uczestniczyć użytkownicy komputerów Atari ST dzięki inwencji softwareowej firmy Magic Bytes, która ostatnio wkroczyła na rynek z grą — symulatorem niszczyciela U.S.S. John Young. Gra nosi również nazwę tego okrętu.

Pragniemy uprzedzić, że nie jest to symulator rodzaju, jaki reprezentuje np. znana i uznana przez użytkowników komputerów gra Advanced Destroyer Simulator. Mimo to gra U.S.S. John Young zasługuje na uwagę zarówno ze względu na oryginalną koncepcję jak i dość miłą dla oka grafikę. W grze tej ulokowanej w bliżej nieokreślonym czasie rzeczywistym występujesz w roli najemnika — dowódcy okrętu wojennego. Dysponujesz przy tym kasą o zawartości 5000 USD na dokonywanie napraw w sojuszniczych portach.

Po zainicjowaniu program oferuje ekran wywoławczy, na którego menu składają się następujące opcje:
— **NAME**, dla wpisania imienia lub ksywy gracza,
— **HI SCORE**, czyli lista rankingowa rekordowych wyników,
— **MISSION SELECT**, umożliwiająca dokonanie wyboru pomiędzy misjami:
— **Convoy Attack** — atakowanie konwoju,
Platform Attack — rajd na platformę wiertniczą,
Submarine Attack — atak na okręt podwodny,
Battle Fleet War — udział w bitwie floty oceanicznej.
— **START GAME**, każdy wie o co chodzi,
— **RESUME GAME**, podająca precyzyjnie straty zadane wrogowi oraz oceniająca stopień wykonania zadania.

Każda z tych bitew może być rozegrana w kilku teatrach działań przedstawionych w ekranie opcji MAP SELECT. A oto one:
Strait of Hormuz — cieśnina Hormuz,
Persian Gulf — zatoka Perska,
Falkland Island — wyspy Falklandzkie

Dodatkowe zróżnicowanie scenerii jest możliwe dzięki użyciu opcji SCENE SELECT dającej możliwość ataku za dnia (Day Scene) lub nocą (Night Scene).

Warunkiem zwycięskiego zaliczenia każdej z misji jest zniszczenie wszystkich wyliczonych w nich wrogich jednostek i celów. I tak np. zostaniesz uznany zwycięzcą w ataku na platformę wiertniczą pod warunkiem zniszczenia nie tylko samej platformy ale ponadto broniących jej kanonierki i niszczyciela.

Sterowanie grą nie nastręcza większych problemów. Służy do tego szereg oddzielnych ekranów obsługujących funkcje niszczyciela a wywoływanych z mostka kapitańskiego. W dolnej jego części znajdujemy sterowany kursorem z myszki:
— regulator szybkości śruby okrętowej (**Speed**),
— ster kierunkowy,
— wskaźnik prędkości niszczyciela wyskalowany w węzłach (1 do 30),
— radar,
— kurs,
— stan liczebny członków załogi okrętu (początkowy 30 osób),
— zapas pożywienia na okręcie wyrażony w punktach.

W lewej, dolnej części tego ekranu znajduje się wykaz opcji uruchamiających wyświetlenie ekranów funkcji umożliwiających ocenę, kontrolę i sterowanie grą:
Torpedo — opcja ładująca, nakierowująca i odpalająca torpedy z czterech wyrzutni,
Gun/Missile — to opcja sterująca ogniem dział okrętowych oraz wyrzutni rakiet. Parametrami regulowanymi na tym ekranie są: wybór broni, kąt jej nachylenia oraz moment oddania strzału. Zapalczywych strzelców przestrzegam, że ilość pocisków, torped i rakiet jest limitowana. Ponadto ekran ten zapoznaje nas z sylwetkami wrogich celów.
Depth/Charge — informuje nas o głębokości morza oraz umożliwia odpalanie bomb głębinowych,
Motor Control — informuje o pracy jednostki napędowej, stanie paliwa, oleju, akumulatorów, przeciekach oraz o łączności radiowej.
Damage Report — rodzaje uszkodzeń poniesionych przez Twój okręt. Gdy stają się niebezpieczne, trzeba udać się do portu albo zająć się uszkodzeniami we własnym zakresie. Naprawy na morzu ogranicza ilość części, w porcie zaś — posiadana kwota pieniędzy.
Navigation — ilustruje warunki pogodowe występujące na obszarze misji.
Area Map — podaje ogólną mapę operacyjną obszarów misji, z zaznaczeniem aktualnej pozycji U.S.S. John Young. Na początku gry można ustalić skalę czasu, która w momencie podjęcia walki wraca do czasu rzeczywistego.
Score — ekran wyników w grze.
Port Control — sterowanie naszymi poczynaniami w portach.
Abort Mission — po prostu Abort.

RESET







Firma: Magic Bytes
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST



Pojedynek pomiędzy wędkarzem a rybą niesie z sobą same specyficzne uczucia. Wynika to z tego, że ryba nic właściwie człowiekowi zrobić nie może a człowiek, tak naprawdę, wcale ryby złapać nie chce. Prawdziwy wędkarz kocha ród rybi na tyle, by jako przynęty kupować najsmaczniejsze gatunki robaków czy ciasta, za co wodne pupilki odwdzięczają się niekiedy poruszeniem spławika. Każdy musi coś z tego mieć.

A co mają zwykli ludzie? Mają **Match Fishing** — grę zrobioną zapewne, choć nie na pewno, przez kilku zapalonych wędkarzy, nie do końca rozumiejących o co w tym wszystkim chodzi. Dlatego też, program służy raczej kształceniu pod kątem wybierania odpowiedniego sprzętu na opisane tereny, oraz cierpliwości w oczekiwaniu na gości. Zacznijmy od...

Początku

Łowimy nad jeziorem, wokół którego znajduje się osiem stanowisk wędkarskich. Tyleż samo zawodników będzie mogło brać udział w zabawie. Wystarczy podać ich w miarę krótkie imiona, oraz zdecydować się na czas trwania pojedynku. Komputer wylosuje każdemu z nich inny numer i wyświetli następnie warunki na poszczególnych stanowiskach. Zwróćcie przede wszystkim uwagę na głębokość wody (jeśli jest podana) oraz na ewentualną obecność ptaków, co świadczy o obecności małych ryb. Od tych dwóch elementów zależał będzie...

wybór broni

... czyli wędki, przynęty, haczyka, żyłki i wszystkich innych gadgetów tego rodzaju. Możecie być pewni, że po błędnym wybraniu przynęty nie złowicie nic a nic. Warto także przyjrzeć się bliżej tabelce z wynikami testu przynęt na różnych stanowiskach.

I. **RODS** (ang. tyczka) to opcja wyboru wędki:

Ledger — jest to zwykła przynęta na ryby, przymocowana do brzegu. **FLOAT DEPTH** (głębokość dryfu haczyka) ustawiana jest automatycznie.

Float — to również pewien rodzaj pływaka o nieokreślonej konstrukcji. **FLOAT DEPTH** ustawiasz zgodnie z własnymi wymaganiami (**Shallow** — płytko, **Medium** — średnio, **Deep** — głęboko).

Pole — starodawna, tyczkowata wędka, z możliwościami zbliżonymi do **Float**.

II. **REEL** — rodzaj kołowrotka. **Centre Spin** — szybkoobrotowy, **Fixed Spool** — mocowany.

III. **BAIT** — przynęta. Z bogactwa przynęt: **Maggot** (robak), **Caster** (granulki), **Bread** (chleb), **Blood Worm** (okrwawione dżdżownice), **Worm** (dżdżownice), **Hemp** (konopia?), **Luncheon Meat** (mięsko śniadaniowe), **Corn** (kukurydza), **Boilies** (czyraki), możesz używać tylko jednej na raz. Rybie nie robi różnicy „na co idzie", lecz z reguły **Maggot** i **Bread** są najlepsze.

IV. **LINE STRENGHT** — wytrzymałość żyłki, od **2** do **10 lb (1 lb** = ok. **0.5 kg)**. Wybranie mocnej żyłki przydaje się zwłaszcza podczas pojawienia się dużej ryby (**Big Fish**), lecz niekorzystnie wpływa na wyniki połowu mniejszych ryb.

V. **HOOK SIZE** — wielkość haczyka, od **22** do **2**, przy czym rozmiar **2** jest największy. Uwarunkowania podobne jak w **IV**, najlepsze numerki na niewielkie rybki to **18—14**.

VI. **STRENGHT OF CAST** — siła „machnięcia" wędką, czyli dystans od brzegu na jaki poleci haczyk. Warunki: **Weak** — słabo, **Medium** — średnio, **Strong** — mocno. Wybór zależy tylko od rodzaju przynęty i numeru stanowiska.

Połów

Gdy wszyscy znajdą się już nad wodą, ujmą w dłonie wędziska lub zamocują dryfujące przynęty, zacznie się wyczekiwanie. Nie warto wykonywać żadnych nerwowych ruchów. Przez pierwsze dwie minuty ryba ma prawo „nie przyjść". Gdyby okres ten przedłużył się, możesz klawiszem **T** zmienić część swojej broni. Numer stanowiska sprawdzasz klawiszem **P**.

W momencie zapalenia się jednego z numerów, należy niezwłocznie nacisnąć jego odpowiednik na klawiaturze. Brak refleksu zakończy się ucieczką ryby (a czasem i przynęty).

Po „złapaniu" kontaktu pojawi się rysunek brzegu, człowieka, wędki i ryby. Ta ostatnia zacznie powoli zbliżać się do przyjemnie wyglądającego haczyka. Wreszcie dotknie go. Po odczekaniu pół sekundy pociągnij **(SPACE)**. Przy odrobinie szczęścia ryba znajdzie się w Twoich sieciach. Może jednak pojawić się napis **Unlucky Hook Snaps** (przypadkowe pęknięcie haczyka), który sygnalizuje czasem, że wybrany haczyk jest zbyt mały. Nie jest to jednak regułą i zmiany przeprowadzaj dopiero po dwóch informacjach tego typu.

Innym nieszczęściem jest informacja **Too Much Slack Line** (za dużo luźnej żyłki), gdy zbyt wcześnie wcisnąłeś **SPACE** — czasem nawet przed podpłynięciem ryby. Zdarzają się także zupełnie nietrafione dobrania haczyków (**Hook Too Big** — za duży lub **Hook Too Small** — za mały). **Big Fish**, jedyna i przypadkowa atrakcja programu jest nieuchwytna (przynajmniej dla mnie), i odpływa zawsze nietknięta na tle komunikatu **Smashed By Big Fish** (urwane przez **Big Fisha**).

Błękitne wody jeziora zamieszkuje około dziesięciu gatunków ryb. Najmniejszy z nich to **Eel** (węgorz), którego waga waha się od **0.01 funta** (to chyba kijanka!) do **0.3 funta**. Większe i częściej spotykane należą do gatunków: **Perch** (okoń), **Roach** (płotka) i **Bream** (leszcz). Osobniki z tej trójki mieszczą się w granicach **0.2 — 1.5 funta.** Ciekawość wzbudzają rzadcy goście: **Barbel** (barbena) i **Rudd** (?), których tak nieczęsto miałem okazję gościć na wędce, że nie jestem nawet pewien, czy nie były tylko przewidzeniem. Ostatni ze zbadanych i opisanych to **Crucian Carp** (karp), który posiada dwie charakterystyczne cechy — waży zawsze **0.59** lub **0.79 funta** i pojawia się tylko na stanowiskach **5** i **7**.

Do domu!

Czas kończyć. Rybacy pieczołowicie składają wędki, zwijają żyłkę, chowają haczyki, pozostałości przynęty i jedzenia rzucają *Survivorom* w wodzie. To również część rytuału, forma wywyższenia cierpliwych.

Na ekranie komputer rysuje tabelę wyników, aby między poszczególnymi, zapalonymi rybakami nie było kłótni o zwycięzcę. Liczy się przede wszystkim waga złowionych ryb, dopiero na drugim miejscu ich ilość i jakość.

Każdy z wędkujących obejrzy swój dorobek i zastanowi się nad popełnionymi błędami. To dziwne, ale dojdzie chyba do wniosku, że łowienie ryb polega na właściwej taktyce! Tylko na właściwej taktyce! Więc do czego potrzebne są umiejętności i doświadczenie starych rybaków? Czyżby były to tylko niepotrzebne relikty przeszłości? O tym przekonacie się już sami, grając w **Match Fishing.**

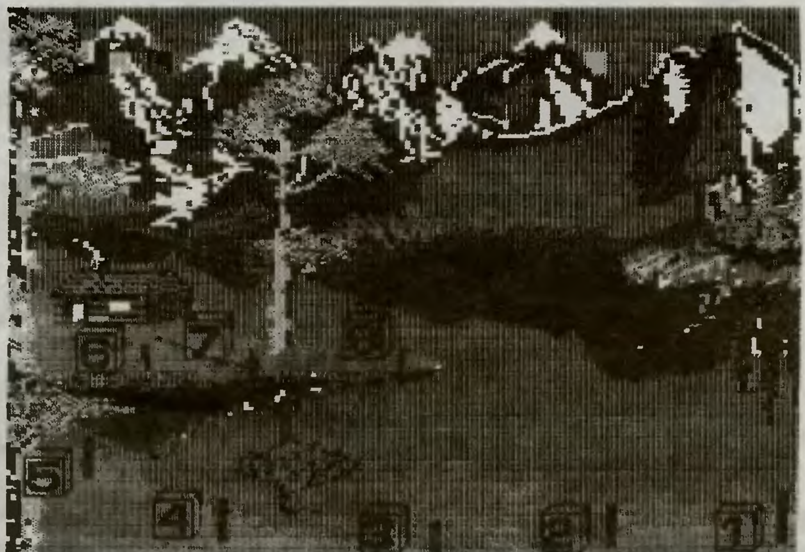
Łukasz Czekajewski

Firma: Alligata Software Ltd.
Rok produkcji: 1985
Komputer: Commodore, Atari

Doświadczalne wyniki połowów na stanowiskach 1—8 podane w funtach. Warunki: **RODS** — Ledger, **FLOAT DEPTH** — n/a, **REEL** — Fixed Spin, **LINE STRENGHT** — 3 lb, **HOOK SIZE** — 18, **STRENGHT OF CAST** — Medium. Czas połowu **10 minut.**

Przynęta	Numer stanowiska							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Maggot	.25	1.5	2.1	.42	0	1.7	.79	2.6
Custer	0	1.6	2.3	1.0	1.0	2.2	1.6	0
Bread	0	3.1	3.5	3.9	1.2	.79	1.7	.93
Blood Worm	0	1.6	.51	0	0	3.1	.17	0
Worm	0	1.7	0	.39	0	2.2	.25	0
Hemp	1.3	0	0	2.2	.90	2.6	.17	0
Luncheon Meat	0 *	3.1	.56	1.5	.34	.79	3.9	.93
Corn	0 *	2.2	.56	1.1	.34	.79	2.8	.93
Boilies	0	0	0	0	0	0	0	0

* Przy rozmiarze haczyka **16** można na tym stanowisku uzyskać wynik w granicach 5—6 funtów.



Joan of Arc

Zabawa rozpoczyna się od egzaminu sprawdzającego, czy jesteś legalnym posiadaczem programu. Test polega na wskazaniu prowincji, w której znajduje się interesujące komputer miasto (złamane wersje gry nie posiadają tych pytań). Jeśli masz „normalną" wersję programu a instrukcja gdzieś Ci wsiąkła, to jesteś ugotowany.

Na szczęście test przebyłeś bez przeszkód. Powinieneś ujrzeć teraz kalendarz (maj 1429 roku) umieszczony z prawej strony ekranu oraz różnokolorową mapę Francji. Po środku pojawi się mała chorągiewka — to Twoja armia dowodzona przez Joannę. W tej chwili nie możesz jeszcze zmieniać losów historii i pozostanie tak aż do chwili, w której pierwszy raz powiedzą do Ciebie: Królu!

Aby stać się monarchą należy swoją małą armią zdobyć Orlean a następnie Reims. Po tych operacjach po lewej stronie pojawia się popiersie koronowanej głowy. To Ty — King Charles of France. Nie przejmuj się portretem — ja też nie wyszedłem na nim dobrze.

Teraz masz już nadzieję, że nikt nie przeszkodzi Ci w podbiciu całego terytorium Francji. Te czcze życzenia łamią dowódcy angielskich i burgundzkich armii, i fortec. Aby z nimi walczyć będziesz potrzebował trzech rzeczy: pieniędzy, większych pieniędzy i olbrzymich pieniędzy. Gdy ich wskaźnik w lewym, dolnym rogu nieubłaganie wskazuje zero nie załamuj rąk. Jesteś władcą, więc zbieraj podatki: dobrowolne (nie polecam) oraz przymusowe (z większej prowincji więcej można wycisnąć). Mając już pewne zasoby finansowe kupuj armie a na ich przywódców wybieraj ludzi o największym doświadczeniu. Wyjątek stanowi Joanna: nie wolno jej dowodzić, bo wraz z jej uwięzieniem (niezależnym od Ciebie) zginie cała armia. Jeśli w wyniku jakiejś walki nieprzyjacielski dowódca znajdzie się w więzieniu to nie żałuj zabawy katu. Jego uśmiechnięta Twarz po dobrze wykonanym cięciu świadczy, że kolejny przeciwnik stracił szanse ucieczki.

Jeżeli jakaś prowincja nie wierzy w Twoją siłę, musisz dać upust stresom dnia powszedniego rozwieszając krnąbrnych na okolicznych drzewach. Odgłosy zwierząt padlinożernych znakomicie pasują do takich okoliczności. Nie każdego jednak można złapać w walce, więc za odpowiednią opłatą jeden z Twoich szpiegów podejmie się porwania, morderstwa, bądź otrucia kogokolwiek. A masz w kim wybierać. Portrety Twoich „pomocnych dłoni" **(Helping Handa)** wyglądają jak portrety pamięciowe z satyrycznego programu „997". Powodzenie akcji jest oczywiście odwrotnie proporcjonalne do trudności zadania. Stąd zabicie króla angielskiego jest niemal niemożliwe. Nie używaj więc tej opcji pochopnie, bo Twój człowiek może zginąć niepotrzebnie.

Ważną sprawą dla każdego władcy jest polityka zagraniczna. Drogą dyplomatyczną możesz odzyskać swoich ludzi, którzy znajdują się w niewoli. Za odpowiednią opłatą wykupisz nawet okupowane miasto francuskie.

Anglicy za pieniądze oddadzą Ci co zechcesz, ale na posłów musisz wybierać ludzi do których masz całkowite zaufanie jako do dobrych dyplomatów. Na miejsce spotkania wyznaczaj zawsze miasto położone najbliżej granicy.

Nie łudź się, że cała gra polega wyłącznie na myśleniu. Od czasu do czasu rozruszasz i ręce. Odparcie przeciwnika oblegającego zamek polega wyłącznie na oblewaniu rycerzy smołą i precyzyjnym rzucaniu w nich kamieniami. Krzyki rannych i konających zwiększają przyjemność broniącego. Aby zdobyć jakieś miasto należy dodatkowo zanihilować strażników bramy, odcinając im niezbędne do obrony części organizmu. Tu dodatkową atrakcję stanowią staczające się do fosy głowy Twoich ofiar.

Niebagatelną rolę w grze odgrywają warunki atmosferyczne. Gdy pogoda jest nieodpowiednia musisz się zadowolić szachami w towarzystwie pań dworu. Szachami!. A czas ucieka nieubłaganie. Jeśli nie zdążysz uratować Joanny to nie załamuj rąk. Widok płonącej na stosie dziewicy niekoniecznie Cię uszczęśliwi, ale za to Francji przysporzy wielu zwolenników.

A gdy oczyścisz już państwo z nieprzyjaciół i wrócisz na ziemię wyłączając komputer, będziesz mógł spokojnie spać, wiedząc, że masz pewną piątkę z historii średniowiecznej Francji.

CSL.

Firma: ?
Rok produkcji: 1990
Komputer: Amiga, IBM PC

Joanna d'Arc i jej czasy

Akcja tej gry przenosi nas do średniowiecznej Francji w końcowym okresie wojny stuletniej. W tym czasie, na mocy postanowień traktatu z Troyes, Francja jest podzielona na dwie części. Pierwsza z nich znajduje się na północy kraju i obejmuje Normandię wraz z Vexin oraz częściowo Beauce i Maine. Władze w niej sprawowują Lancasterowie, co oznacza, że panują tam niepodzielnie Anglicy. Na czele tego państwa stoi małoletni Henryk VI, ogłoszony królem Anglii i Francji, a regencję w jego imieniu sprawuje książe Bedford, brat zmarłego Henryka V. Królestwo jest sprzymierzone ze swoim południowym sąsiadem Burgundią, tworząc condominium angielsko-burgundzkie. Okupacja angielska jest ciężka a ludność tej krainy, zwłaszcza wiejska, gnębiona jest wysokimi podatkami przez stacjonujące w zamkach garnizony, składające się wyłącznie z Anglików.

Drugi organizm państwowy we Francji stanowią w tym czasie dzielnice centralne wraz z Langwedocją i delfinatą. Tu władcą jest delfin Karol popierany przez Burbonów. W tej części Francji panuje, mimo wojny stuletniej, względny spokój. Objęte działaniami wojennymi prowincje udzielają delfinowi liczącej się pomocy finansowej. Jednakże zasoby te są marnotrawione (a często nawet rozkradane) przez ogromny dwór delfina, skutkiem czego brakuje pieniędzy na armię. Tak więc wojska Karola są słabe a cudoziemskie regimenty zaciężne rabują podległy mu kraj.

obiegająca końca wojna stuletnia jest nieudolnie prowadzona przez obydwie strony, bez nadziei na szybkie rozstrzygnięcie. Francja coraz bardziej popada w ruinę a ludność jej ubożeje. W październiku 1428 roku garnizony normandzkie, posiłki angielskie i mały kontyngent wojsk burgundzkich, dowodzone przez regenta Bedforfa, przystępują do oblężenia Orleanu. Siły te są w gruncie rzeczy niewielkie (około pięć tysięcy żołnierzy). Jednak wojska delfina Karola, mimo swej przewagi liczebnej, nie umieją poradzić sobie z przeciwnikiem, skutkiem czego w kraju panuje powszechne przygnębienie. Sam Karol zamierza nawet uciec do delfinatu.

W tym właśnie czasie na arenie pojawia się młodziutka Joanna z Arc. Urodzona w Domremy nad Lorraine, córka zamożnych rolników, licząca wówczas 18 lat, pobożna i bez żadnego wykształcenia jest gorącą zwolenniczką walczącego delfina. Joanna często miewa wizje i słyszy tajemnicze głosy wieszczące słuszność sprawy Karola i prorokujące rychłe wyzwolenie kraju. Oblężenie Orleanu utwierdza Joannę, że jej przeznaczeniem jest uwolnienie tego miasta a delfin za jej sprawą zostanie ukoronowany.

Joannie udaje się przekonać Roberta de Bandricourte — dowódcę wojskowego z partii delfina, aby dał jej konie, eskortę i listy polecające do delfina. W roku 1429 w Chinon, gdzie przebywał dwór królewski, Joanna dociera do delfina, który uznaje ją za wizjonerkę. Mentalność epoki i ciężka sytuacja wojenna Karola sprawia, że wierzy on już tylko w cud zdolny uratować Francję. Delfin pozwala Joannie przyłączyć się do zbrojnego konwoju z zaopatrzeniem, spieszącemu na pomoc zagrożonemu Orleanowi.

Mimo całkowitego braku wiedzy i jakiegokolwiek doświadczenia w sprawach wojskowych, Joanna podnosi morale wojska konwoju swoją wiarą, osobowością i zapałem do walki. Wspólnymi siłami przepędzają zaskoczonych Anglików spod Orleanu. Nie sposób przecenić moralne znaczenie tego zwycięstwa dla ówczesnego społeczeństwa Francji. Joanna zostaje uznana przez naród francuski za wysłanniczkę niebios i wsparta tą sławą wyzwala spod okupacji angielskiej jedno miasto po drugim. Przerażeni i zdezorientowani Anglicy zaczynają kłaść to na karb działań sił nieczystych.

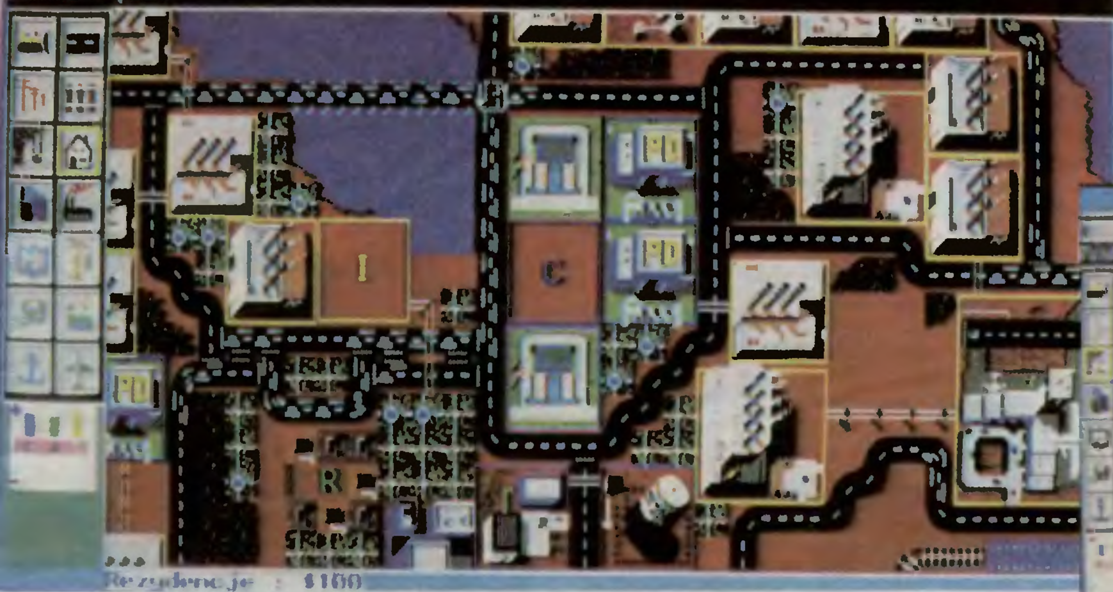
18 lipca 1429 roku w wyzwolonym Reims delfin zostaje uroczyście koronowany na Karola VII. Potem następują dalsze błyskotliwe zwycięstwa Joanny i porażki przerażonych do reszty garnizonów angielskich. Pasmo sukcesów Joanny przerywa jednak przegrana pod Paryżem, gdzie we wrześniu zostaje ranna podczas przedwczesnego szturmu.

Walki zostają czasowo przerwane. Karol VII wraca nad Loarę i wobec kłopotów finansowych rozpuszcza znaczną część swoich regimentów.

W kwietniu 1930 roku Joanna po walkach na czele słabych sił pod Marną, Aisne i Orisne, śpieszy na odsiecz Compiegne, obleganą przez Jana Luksemburskiego, burgundzkiego wodza. Tam też 23 kwietnia zostaje wzięta do niewoli i uwięziona w zamku Rouen.

Anglicy i Burgundczycy zaniepokojeni buntem rozprzestrzeniającym się po całej północnej Francji, postanowiają wykorzystać uwięzienie Joanny. Wytaczają jej proces przed sądem inkwizycji. W oskarżeniu pada najcięższy zarzut — herezja. W istocie jest to jednak proces polityczny. Podstępem wyciągnięto od Joanny i sprokurowano dowody herezji. Skazano ją na śmierć i wydano w łapy Anglików.

30 maja 1431 roku Joanna spłonęła na stosie na starym rynku miejskim.





SimCity



Czy chciałeś zostać architektem lub urbanistą? A może prezydentem wielkiego miasta? Najlepiej sprawdź swoje predyspozycje i zagraj w SimCity. A jeśli nie masz takich zamiarów — zrób to samo. Nic nie stracisz. Możesz się tylko nauczyć jak inwestować i jak dbać o duży majątek. SimCity jest strategiczną grą ekonomiczną, ma ładną grafikę i dobrze opracowane menu, łatwe w użyciu. O jej popularności świadczy wiele scenariuszy dostępnych jako shareware, również w Polsce.

CEL I ZASADY GRY

Gra polega albo na budowie a następnie rozbudowie i administrowaniu nowym miastem, albo na administrowaniu i rozbudowie miasta już istniejącego. W pierwszym przypadku jest to miasto, które buduje i rozbudowuje grający według swojej koncepcji. W drugim przypadku jest to miasto już istniejące, które należy prawidłowo eksploatować i rozbudowywać. Wtedy korzystamy z jednego ze scenariuszy znajdujących się w programie gry lub załadowanego z programu shareware-owego.

Grający występuje w roli burmistrza, którego administrowanie przynosi dochód lub straty i jest oceniane przez mieszkańców pod kątem takiej rozbudowy miasta, które jak najlepiej zaspokoi ich potrzeby. Celem gry jest uzyskanie jak najlepszej oceny mieszkańców oraz uzyskanie dochodów z podatków wystarczających do prawidłowej (harmonijnej) rozbudowy miasta. Budowa miasta kosztuje. Pozwala jednak na zwiększanie dochodów z podatków dla jego prawidłowej eksploatacji i rozbudowy.

Do realizacji swojej koncepcji budowy lub rozbudowy miasta burmistrz ma wiele możliwości, jednak może je wykorzystać w ramach kapitału, którym aktualnie dysponuje Tworzą go: kapitał zakładowy, w wysokości 20.000 $, który dostaje gracz na początku gry oraz wpływy z podatków pomniejszone o wydatki na służby komunalne, których prawidłowe funkcjonowanie jest niezbędne dla utrzymania miasta (służba drogowa, policja i straż pożarna).

MENU GRY

Gra ma dwa menu: wstępne i główne. Menu wstępne służy do wyboru wariantu gry: budowy nowego miasta, administrowania i rozwoju miasta istniejącego (8 scenariuszy) lub kontynuowania gry wcześniej rozpoczętej. W przypadku wybrania pierwszego wariantu gry należy jeszcze ustalić jej poziom (łatwy, średni, trudny). Pozostałe warianty nie mają tej możliwości. Menu główne zawiera następujące submenu:

1. System. Zawiera opcje umożliwiające drukowanie, ładowanie scenariusza, rozpoczęcie nowej i kontynuowanie już rozpoczętej gry, zapisanie i wyjście z gry.

2. Opcje. Umożliwia: szybkie wyburzanie, automatyczne wyświetlanie informacji o stanie finansowym miasta (budżet), wyłączenie lub włączenie dźwięku, ustalenie szybkości gry, włączenie animacji i ustalenie jej częstotliwości.

3. Katastrofy. Zawiera opcje pozwalające na wybranie rodzaju klęsk żywiołowych, które mogą nawiedzić nasze miasto (pożary, powodzie, katastrofy lotnicze, huragany, trzęsienia ziemi, potwory). Można zrezygnować z tych opcji.

4. Okna. Umożliwia wyświetlenie: mapy, wykresów statystycznych charakteryzujących rozwój miasta, zestawień ilustrujących stan finansów oraz poglądy mieszkańców na efektywność administrowania miastem.

Z lewej strony ekranu znajdują się dwie kolumny ikon. Wybieranie ich umożliwia budowę kolejnych elementów miasta, przy czym komputer informuje o koszcie każdego z nich. Na górze ekranu podawana jest informacja o wielkości kapitału, jakim dysponuje burmistrz oraz aktualny miesiąc i rok gry (stan finansowy miasta zmienia się co miesiąc).

WSKAZÓWKI

Miasto powinno być budowane planowo z zachowaniem odpowiednich proporcji między tymi jego składnikami, które służą mieszkańcom. W trakcie gry komputer podaje komunikaty o braku tych proporcji. Należy się do nich zastosować. W przeciwnym wypadku zwiększy się niezadowolenie mieszkańców, którzy zaczną opuszczać miasto. To spowoduje zmniejszenie dochodów z podatków, a więc zmniejszenie możliwości rozbudowy i ewentualnej przebudowy miasta. Należy więc pamiętać o zachowaniu właściwych proporcji między liczbą rezydencji a liczbą sklepów, fabryk, komisariatów policji i straży pożarnej. Bardzo ważne jest zbudowanie regularnej sieci komunikacyjnej. A w dalszej kolejności stadionu, portu lotniczego i rzecznego. Park też się przyda. Pamiętajmy i o tym, że dla dużego miasta jedna elektrownia nie wystarczy. O atrakcyjności miasta świadczy jego zaludnienie i związane z tym wpływy z podatków.

Należy również dbać o służby komunalne (służba drogowa, policja i straż pożarna). Zmniejszanie wydatków na te służby natychmiast odbije się na jego atrakcyjności. Wydatki na służbę drogową powinny być utrzymane na poziomie 100%. Ich zmniejszenie to niewystarczająca konserwacja sieci komunikacyjnej miasta, a w konsekwencji i jej szybkie niszczenie. Wydatki na policję i straż pożarną mogą być obniżane nieznacznie — 10% do 20%. Znaczne zmniejszenie wydatków na te służby spowoduje wzrost przestępczości i pożary, a więc spadek atrakcyjności miasta.

Atrakcyjność miasta można zwiększyć przez budowę portu lotniczego i rzecznego, zlokalizowanie fabryk na obrzeżach miasta, najlepiej w wydzielonej dzielnicy, zakładanie parków.

Jednak w pewnym momencie może nam zabraknąć kapitału na rozbudowę lub przebudowę miasta. Co wtedy? Występujemy do komputera o dotację. Wciskając Shift piszemy FUND i otrzymujemy 10.000 $.

Doc

Firma: Maxis Software
Rok produkcji: 1989
Projektant (autor): Will Wright
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC

JONES IN THE FAST LANE

Od kilku lat w kategorii gier *Animated Adventures* króluje firma **Sierra On-Line**. Co parę miesięcy wypuszcza na rynek grę, która od razu staje się hitem. Tak stało się również z **Jones in the Fast Lane**, jakże odmienną od przeróżnych Questów, Bequestów i Conquestów — równie starannie wykonanych, i dopracowanych. Wszystkie różnią się tematyką, uczą logicznego myślenia, kojarzenia faktów i spostrzegawczości. Do każdej z nich można napisać solution, czyli opis typu: *prawo, podnieś łopatkę, dwa razy w lewo, wykop dołek, wsadź do niego łopatkę i zasyp ją.*

Różnica między typowymi produktami Sierry a Jonesem... jest tak widoczna, jak między skarpetką a Skarpetą. Nie znaczy to wcale, że Jones... jest grą strategiczną, choć i w niej można wybrać kilka taktyk prowadzących do zwycięstwa. Wszystko zależy od tego, do czego tak naprawdę przywiązujemy największą wagę. Możemy żyć dla pieniędzy, dla zadowolenia z siebie (i nie tylko), dla zdobywania wiedzy lub dla kiariery. Jones... umożliwia nam wykorzystanie wszystkich tych wariantów naraz. Grając, odczuwamy nie tylko przyjemność, ale również uczymy się systematycznej pracy i kształtujemy swój umysł. Chyba jako pierwsza pokazuje ona, że bez wykształcenia (czyli bez wiedzy), jest się w życiu nikim. Można zamiatać w fabryce, w sklepie lub na uniwersytecie — to prawie nic nam nie daje, nawet śladu dużych pieniędzy. Dopiero trudne i mozolne zdobywane wykształcenie poprawi nasz stan majątkowy, samopoczucie oraz zwiększy respekt pracowników.



Startujemy z zerową wiedzą i dwustoma dolarami w kieszeni. Idziemy najeść się do **Monolith Burger**. Jedzenie pogłaskało nam podniebienie, ale pojawiło też się pytanie: co dalej? Ano trzeba się wziąć do roboty, inaczej nasz portfel zacznie chudnąć w oczach. Idziemy więc do **Employment Office** i wybieramy jedną z kilkudziesięciu ofert pracy. Potem pozostaje już tylko pracować, uczyć się, zmieniać pracę na korzystniejszą, jeść, no i przede wszystkim grać. Możemy zdecydować się także na konkurowanie z Jonesem, który może oszukiwać nas, lekceważyć lub grać fair.

Całe miasto składa się z kilku sklepów, uniwersytetu, fabryki, banku, biura zatrudnienia i dwóch domów do wynajęcia — luksusowego oraz obskurnego. My oczywiście mieszkamy początkowo w tym mniej atrakcyjnym i aż strach pomyśleć, że musimy płacić 325 dolarów miesięcznie. Myśl o zlinczowaniu właścicielki jest jak słodki cukierek. Później, w miarę bogacenia się, stać nas będzie na nowe mieszkanie, kolorowy telewizor, video, zamrażarkę, kuchenkę mikrofalową, gazową i najważniejszy atrybut — lodówkę, bez której praktycznie ani rusz. Trochę tylko szkoda, że autorzy nie wyróżnili scenki opuszczania starych śmieci.

Należy pamiętać o jedzeniu, bo jeśli nie najemy się lub nie kupimy żywności na zapas, to na początku każdego tygodnia stracimy mnóstwo cennego czasu na drogę do baru i z powrotem. Do gromadzenia jedzenia niezbędna jest lodówka, zapobiegająca zjadaniu żywności przez robaki. Jeśli jesteśmy wygłodniali, to bardzo często daje znać o sobie doktorek, który za swoje usługi żąda sporych, jak na takich biedaków jak my, sum.

W mieście grasuje Wild Willy, jegomość kochający cudze pieniądze. Wasze skąpstwo i przyzwyczajenie zabierania forsy nawet do ubikacji może skończyć się więc przykro. I będzie płacz. Najczęściej obrabia on w okolicach banku, w którym gromadzimy swoje oszczędności lub lokujemy kapitał w złocie, srebrze lub jeszcze innych towarach. Najpewniejsze jest złoto, gdyż często zdarza się wielki krach na Wall Street i wszystkie oszczędności diabli biorą. Bank udziela również pożyczki, której wysokość uzależniona jest od stopnia naszego wykształcenia. Spłata wynosi 50 dolarów miesięcznie. Jeśli uda nam się szybko zarobić, to możemy oczywiście zapłacić od razu — nie ma to jednak większego znaczenia.

Wiadomości podawane w gazetach wywołują często uśmiech na twarzach, np.: *Ruszyła produkcja King's Quest XXX* lub *Straj. dRRu arzy rozPczĘty*, choć niosą także informacje bardzo dla nas ważne dotyczące na przykład wzrostu ceny złota.

Właściciele zakładów, w których podejmujemy pracę stawiają nam różne wymagania. Jedno z nich dotyczy odpowiedniego stroju. Jeśli przyjdziesz pracować na uniwersytet w jeansach i pogniecionej koszuli, to możesz spodziewać się jedynie wyrzucenia za drzwi. Z kolei przyjście do fabryki w ubiorze businessmana wywoła ironiczny uśmieszek na twarzach wielu ludzi. Trzeba mieć odłożone na boku ok. 300 dolarów na ciuchy, gdyż ubranie szybko się niszczy, a golasa do pracy przyjmują raczej niechętnie.

Często dziwimy się przychodząc do biura zatrudnienia, że nie zdobywamy pracy, chociaż jesteśmy maksymalnie wykształceni. Otóż to — samo wykształcenie nic nie daje. Trzeba być samoukiem, czytać dzieła Capote, korzystać z encyklopedii, chodzić do teatru, nabierać ogłady w kulturalnym towarzystwie. Dopiero teraz można próbować podejmować pracę na jakimś wysokim stanowisku. Najlepiej płatna jest pozycja dyrektora w fabryce. Zarabia się tam od 20 do 37 dolarów na godzinę. Można również uzyskać podwyżkę przychodząc do biura zatrudnienia z żądaniem wyższej pensji. Czasem kończy się to tym, że nie znając swoich zarobków i chcąc je podnieść, czynimy wręcz odwrotnie.



Łatwo jest zdobyć pieniądze, wykształcenie, ale zrobić z siebie człowieka szczęśliwego, o dobrym samopoczuciu, zadowolonego z życia nie jest aż taki banalnie prosto. W tym celu można sobie skoczyć na mecz Baseball lub kupić 100 losów na loterii. Dużą przyjemność sprawia również leniuchowanie przez tydzień lub nawet dwa. Bywa jednak tak, że nie przychodząc do pracy za długo tracimy ją. Wtedy dopiero zaczynają się gorzkie żale: a nie mogłem, bo żona rodzi, a bo mi mieszkanie zalało, a bo samochód się zepsuł, a bo drogi zasypało. Szef oczywiście da się ułaskawić, ale konsekwencje swojego niedbalstwa trzeba ponieść — nasze płace ulegają skurczeniu. Czasami następuje ogromny wzrost bezrobocia i lądujemy na bruku. Wtedy dopiero po powtómym zatrudnieniu przekonujemy się, że pensja jest o wiele, wiele niższa.

Wydawałoby się, że sprzęt zachodniej produkcji nie psuje się. Tak jednak nie jest. Bardzo często nawala kuchenka mikrofalowa albo inne urządzenie. Ponosimy wtedy spore koszta naprawy i żałujemy, że takie przestarzałe trzy-, czteromiesięczne graty jeszcze u nas stoją. Zdeterminowani idziemy do handlarza starociami, a ten zdziera z nas skórę oferując jedną trzecią ceny za taki dobry towar.

Pieniądze zdobywać możemy nie tylko pracując w jakimś zakładziku. Wykonując ogromną pracę umysłową i posługując się komputerem zarabiamy często bajońskie sumy rzędu 100 dolarów (więcej kosztuje nas prowiant na okres dwóch tygodni).

Często bywa tak, że w ciągu weekendu spędzamy w teatrze upojne chwile ze swoją ukochaną. Niestety ma to dla niektórych złe strony, gdyż kosztuje ich 60 dolarów. Oni wolą przez trzy dni oglądać Star Trek lub inny kicz. Nie uszczęśliwia ich to jednak, a wręcz przeciwnie. Stają się ospali, leniwi, a w skrajnych przypadkach ociężali umysłowo aż do końca tygodnia, kiedy to idą na mecz Baseballa.

Podczas gry można sprawdzić — F6 — nasze osiągnięcia. Najpierw pojawia się licznik metryczno-procentowy postawionych przed sobą wymagań, a potem wskaźniki w kształcie kropeczek oznaczające sukces w danej dziedzinie. Jeśli jesteśmy w czymś super, to gwiazdka ograniczająca nas błyszczy się.

Ogólnie gra sprawia wrażenie bardzo dobrej pod względem jakościowym, choć pierwsze wrażenie po załadowaniu jej jest negatywne. Grafika stoi na wysokim poziomie, ale dźwięki wydawane przez głośnik komputera doprowadzają często do popękania bębenków. Pomysł nowy i chyba dzięki niemu gra zyska sobie jeszcze wielu sympatyków. Życzę powodzenia i sukcesów w pracy zawodowej.

Mateusz Przasnyski

Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1990
Komputer: IBM PC, Amiga, Atari ST

Po udanej akcji w pierwszej części "Space Quest" zostałeś zatrudniony w jednej z wielu baz kosmicznych.

Do Twoich obowiązków, Roger Wilco, należy utrzymywanie porządku w całej bazie. Właśnie pracowałeś, gdy szef rozkazał Ci posprzątać śmieci pozostawione przez pasażera na statku kosmicznym. Parę kroków wystarczyło, aby dotrzeć do drzwi umieszczonych na suficie. Szybko przebrałeś się i sprawdziłeś zawartość kieszeni. Wychodząc zabrałeś trochę rzeczy ze swojej szafki. Korzystając z windy i tunelu dotarłeś pod statek... I w tym momencie straciłeś przytomność i nadzieję na dalsze życie bez przygód.

Gdy oprzytomniejesz dowiesz się, że zostałeś porwany na rozkaz Vohaula. Sludge Vohaul to facet, którego wykiwałeś w pierwszej części "Space Quest". Teraz postanowił się zemścić.

Zostaniesz zabrany poduszkowcem do siedziby swojego wroga. Jednak nie dane mu będzie spotkać Cię tak szybko. W trakcie lotu pojazd ulegnie uszkodzeniu i tak rozpocznie się Twoja wielka przygoda.

Po nieudanym lądowaniu jedyne co Ci pozostanie to wyłączyć alarm z poduszkowca i zabrać jednemu ze strażników jego kartę. Idź teraz na północ. Jeżeli usłyszysz nadlatujący patrol schowaj się tak aby nie było widać nawet skrawka Twojego ciała. Na południowym wschodzie jest uwięziony mały zwierzak. Pomóż mu, a na pewno odwdzięczy Ci się.

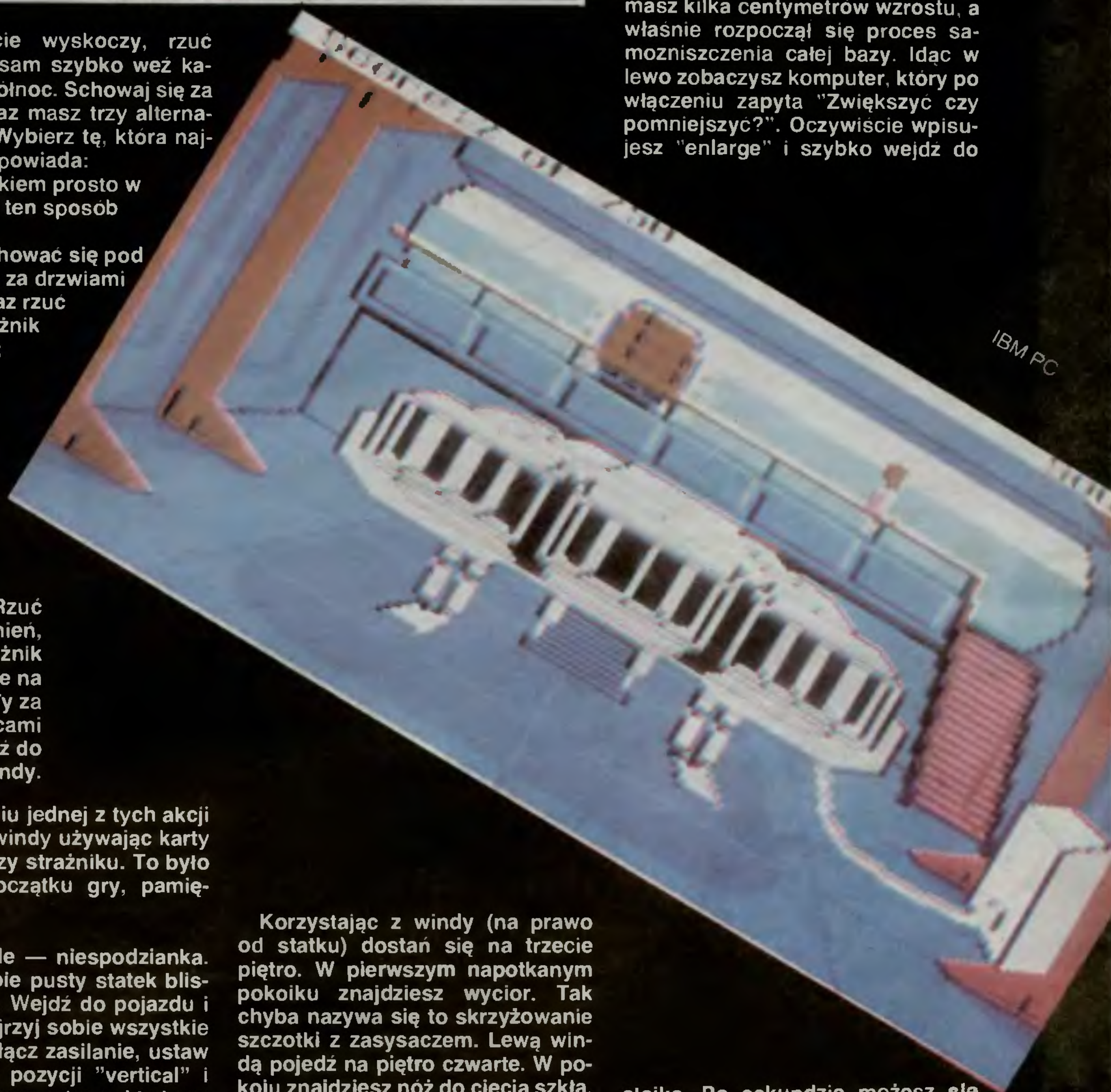
Kierując się cały czas na zachód i do góry dotrzesz do skrzynki pocztowej. Możesz wysłać teraz zamówienie na gwizdek — masz je przy sobie. Parę sekund i oto możesz wziąć swoją piszczałkę. Okrężną drogą musisz się dostać na pół-

noc. Po przejściu labiryntu zerwij trochę porzeczek. Nie wolno ich jeść! Wróć przez labirynt i weź trujący grzyb. Przejdź jeden ekran w prawo i wejdź do jeziora (jest ono na północnym wschodzie). Pora teraz natrzeć się śmierdzącymi owocami. W trakcie przeprawy przez wodę natrafisz na głębsze miejsce. Weź głęboki wdech i zanurkuj. Po znalezieniu klejnotu możesz dokończyć wędrówkę przez jezioro.

Natrafisz na zeschłe drzewo — spróbuj wspiąć się na nie. Może nie stanie się to co przewidywałeś, ale możesz iść dalej. Droga nie będzie długa, gdyż zaraz wpadniesz w pułapkę myśliwego. Chwila ciemności i już wszystko jasne: głodny myśliwy o wyglądzie niedźwiedzia ma zamiar skonsumować Cię na deser. Musisz zacząć działać. Zawołaj tego bydlaka. Jeżeli nie reaguje, to krzyknij na niego jeszcze raz. Gdy wreszcie podejdzie do klatki rzuć w niego trującym grzybem. Zabierz mu klucz i uciekaj na północ. Nie zapomnij tylko o wzięciu liny! Przyda się ona już za chwilę. Przymocuj ją do zwalonego pnia nad przepaścią i... w dół!

Wisisz sobie spokojnie nad przepaścią i masz wybór skoczyć na potwora lub do przepaści.





IBM PC



tym momencie wyskoczy, rzuć układankę, a sam szybko weź kamyk i idź na północ. Schowaj się za krzakiem. Teraz masz trzy alternatywne akcje. Wybierz tę, która najbardziej Ci odpowiada:

1. Rzuć kamykiem prosto w strażnika — w ten sposób zabijesz go;
2. Spróbuj schować się pod podestem, tuż za drzwiami od windy. Teraz rzuć kamień, a strażnik zjedzie na dół;
3. Rzuć kamień, strażnik zjedzie na dół, a Ty za jego plecami podejdź do windy.

Ja proponuję inne rozwiązanie — rozbujaj linę i w odpowiednim momencie skocz w lewo. Ciemny tunel możesz rozjaśnić używając znalezionego pod wodą klejnotu. Po wyjściu (wypadnięciu?) z jaskini nie zapomnij o błyszczącym kamyku, który leży tuż pod Twoimi nogami. Idąc na południe przekonasz się, że warto było pomóc malcowi na linie. Oto jego przyjaciele pomogą Ci w dalszej drodze. Hmmm, dosyć krótka to pomoc, ale zawsze pomoc! Wystarczy, abyś powiedział słowo, a dalsza droga wyda się prosta. Złap się drabinki i powoli zejdź w dół.

I znów przyda się klejnot. Tylko jak go użyć, gdy obie ręce masz zajęte? Może wsadzić do ust... Działa! Twoim oczom ukazuje się wspaniały labirynt z niezliczoną ilością drabinek i korytarzy. Droga jest prosta: dół, prawo, dół, prawo, dół, prawo, dół, lewo, dół, lewo, lewo, dół, dół, prawo i tu znajduje się wyjście z labiryntu. Wejdź do wody, skorzystaj z opcji SAVE i wybierz jedną z wodnych dróg. Właściwy wybór to prawa odnoga.

Po chwili trafisz na polanę. Dojście do statku uniemożliwia wielki głaz. Jesteś jednak zbyt słaby, aby go ruszyć. Oznacza to, że pora użyć gwizdka. Potworkowi, który w

Po wykonaniu jednej z tych akcji otwórz drzwi windy używając karty znalezionej przy strażniku. To było na samym początku gry, pamiętasz?

Na platformie — niespodzianka. Czeka na Ciebie pusty statek bliskiego zasięgu. Wejdź do pojazdu i dokładnie obejrzyj sobie wszystkie urządzenia. Włącz zasilanie, ustaw przełącznik w pozycji "vertical" i do góry! Gdy komputer pokładowy poinformuje Cię, że statek osiągnął minimalną wysokość do lotu, ustaw przełącznik w pozycji "horizontal". Dalszy lot jest prosty — na ekranie ukaże się twarz Vohaula, który poinformuje Cię, że przejął kontrolę nad pojazdem.

Przygotowany na szybkie spotkanie z Sludge Vohaulem będziesz zapewne zaszokowany powitaniem. Otóż, nikt się nie zainteresuje Twoim przylotem. Da Ci to trochę czasu na rozejrzenie się po bazie. I teraz dwie zasady, którym musisz się podporządkować:

1. Gdy zobaczysz automatyczną sprzątaczkę koniecznie ukryj się w windzie lub jakimkolwiek pokoju;

2. Jeżeli nie chcesz grać dokładnie według moich wskazówek, koniecznie SAVEuj grę, aby wykonać LOAD po otrzymaniu "long French kiss" od potworka — jest on śmiertelny.

Korzystając z windy (na prawo od statku) dostań się na trzecie piętro. W pierwszym napotkanym pokoiku znajdziesz wycior. Tak chyba nazywa się to skrzyżowanie szczotki z zasysaczem. Lewą windą pojedź na piętro czwarte. W pokoju znajdziesz nóż do cięcia szkła. Następna sala to toaleta, z której zabierzesz trochę papieru. Znów do windy i jedź na piąte piętro. Tu znajdziesz pusty kosz na śmieci, ubranko i zapalniczkę. Teraz idź w lewo! Tuż obok jest potworek, który z pewnością się w Tobie zakocha. Jednak po jego zalotach nie będziesz mógł ukończyć gry. Skieruj się do windy i na pierwsze piętro.

Jak zapewne pamiętasz z miejsca, gdzie był statek odchodziły trzy drogi. Warto teraz pójść jedną z nich — w dół. Spróbuj iść w prawo i w lewo. Niestety bariery nie puszczą Cię. Nie zastanawiaj się zbyt długo — spójrz na podłogę. Ona się rusza! Kiedy już nie będzie gdzie stać szybko przyssaj się do ściany. Gdy podłoga się zamknie, możesz na niej stanąć.

Wejścia do Vohaula pilnuje robot. Ot, taka elektroniczna maszyna. Hmmm, podobno elektronika lubi się psuć w wodzie. Szybka decyzja: wsadź papier do kosza, postaw na podłodze i zapal. Po chwili możesz iść w prawo. Przygotuj się teraz na spotkanie ze Sludge Vohaulem. Spróbuj wejść po schodach — zostaniesz zdematerializowany i pojawisz się w innym miejscu. Miejscem tym jest słoik na pulpicie Vohaula. Zmieściłeś się, gdyż masz w tej chwili rozmiary myszy. Całe szczęście, że masz nóż do cięcia szkła! Zrób w słoiku dziurę i szybko dostań się do wywietrznika. Tu znajdziesz ciekawe urządzenie — wystarczy nacisnąć czerwony przycisk, a Vohaul straci wszelkie siły do życia. Wróć teraz do ekranu ze słoikiem. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie to, że masz kilka centymetrów wzrostu, a właśnie rozpoczął się proces samozniszczenia całej bazy. Idąc w lewo zobaczysz komputer, który po włączeniu zapyta "Zwiększyć czy pomniejszyć?". Oczywiście wpisujesz "enlarge" i szybko wejdź do słoika. Po sekundzie możesz się cieszyć swoim wzrostem.

Przeszukując Sludge'a znajdziesz kod do komputera, jest to "SHSR". Wpisz go na komputer i wejdź po schodach. Musisz zabrać maskę tlenową i szybko przejdź przez całą tubę. Idąc w prawo natrafisz na kapsułę ratunkową. Jest ona pilnowana przez robota. Gdy zacznie Cię gonić uciekaj w przeciwną stronę, aż obiegniesz bazę dookoła. Teraz szybko wejdź do kapsuły. Naciśnij przycisk i leć w kosmos. Nie ciesz się za szybko! Oto zaczyna brakować tlenu w kapsule, a maska tlenowa jest pusta. Nic innego Ci nie zostało, jak położyć się do hibernatora i przespać całą podróż. Podróż będzie trwała, aż do wczytania trzeciej części gry „Space Quest". Gratulacje!

Junior

Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1989
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC

LET's SIERRA-s!

Na początku gry warto pochodzić po całym miasteczku i zorientować się, gdzie co jest. Będzie to pomocne podczas gry.

1. LEISURE SUIT LARRY

Popatrz sobie przez lewą lornetkę i obejrzyj płytę pamiątkową. Pospaceruj trochę po dżungli, aby poznać gdzie się co znajduje. Wielka dłoń wskaże Ci właściwą drogę. Idź za palcem wskazującym, aż dojdziesz do domu Kalalau. Jak zapewne pamiętasz z drugiej części Larryego, Kalalau to wybranka twojego serca. (No cóż, serce nie sługa...).

Ponownie idź do dżungli. Brawo za męską decyzję! Z ziemi podnieś drewienko i wróć do Kalalau. Ze skrzynki pocztowej weź swoją kartę kredytową. Możesz teraz porozmawiać ze swoim pracodawcą... Dowiesz się, że właśnie zostałeś wylany. Jedyne co Ci pozostało to poderwać jakąś inną panienkę. Zapewne jakaś jest na plaży (na południe od fontanny). Całkiem ładna niewiasta odpoczywa na piasku. Już nawet po krótkiej rozmowie łatwo zauważyć, że to „material girl". Z żalem pozbywasz się karty kredytowej, ale po chwili możesz cieszyć wyjdź i ponownie wejdź do biura — Twój dokument jest gotowy. Parę minut leżenia plackiem na plaży i wróć do Cherry. Aby zdobyć gotówkę zmuszony jesteś zatańczyć na scenie. Czego to się nie robi, dla zdobycia 500 dolarów! Dokładnie tyle potrzebujesz na akt rozwodowy (teraz już umiesz postępować z prawnikami, nie?). Nie zapomnij się przebrać w garnitur!

Pamiętasz wielki obraz w kasynie? Tuż przed nim poszedłeś na zachód. Warto by było pójść w przeciwną stronę. Na końcu hallu spotkasz Patti. Umów się z nią na ran-

Tu kończy się rola Larryego, ale to nie koniec gry. Teraz dać szansę wykazania się działaniu Patti.

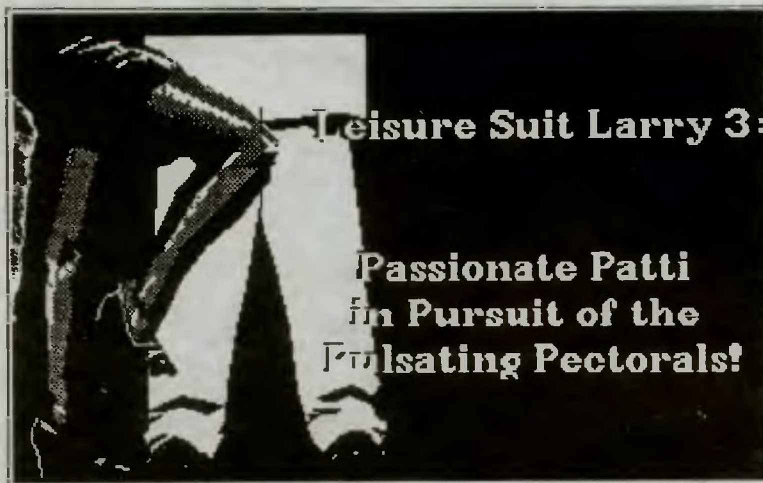
2. PASSIONATE PATTI

Ubierz się, weź butelkę i idź do pokoju z pianinem. Tam znajduje się zaczarowany ołówek i puchar z forsą (wszystko to się przyda). Przy toalecie napełnij butelkę wodą z kranu i idź do "Chip'n'Dale's". Są dwie metody dostania się do środka. Ja podam Ci tylko jedną z nich — daj bramkarzowi pieniądze z pucharu. Poczekaj, aż tan-





Amiga



się wspaniałym nożem. Jednak jakie zastosowanie może mieć zupełnie tępy nóż? Należy go naostrzyć. Najlepiej do tego celu nadają się kamienne schodki przy wejściu do kasyna (ekran z fontanną). Na wschód od nich znajduje się szalet, a przy nim umywalka z mydłem, które przyda Ci się później. Krótki spacer na lewo, do góry i już masz kępę traw. Możesz z niej zrobić spódnicę. Pora odkryć Twój kolejny talent — używając noża i drewienka jesteś w stanie stworzyć prawdziwe dzieło. Z tym cackiem skieruj się na plażę. Po transakcji przebierz się w toalecie i idź do kasyna.

Przed obrazem skręć w lewo i pogadaj z bramkarzem. Pokaż mu kartę wstępu. Otrzymałeś ją z oryginalną wersją gry „Larry III". Jeżeli jednak gdzieś Ci się ona zapodziała skorzystaj z kodów umieszczonych na końcu tego opisu. Jeszcze tylko parę groszy „górką" dla bramkarza i oto jesteś na przedstawieniu. Po jego zakończeniu poczekaj na Cherry Tart. Porozmawiaj z nią i daj jej akt posiadania ziemi. Zaraz, zaraz! Przecież Ty nie masz tego aktu! Nie wszystko stracone! Szybko idź do kancelarii prawnej (taki duży namiot). Zapytaj o akt, dkę, porozmawiaj... Aby nie wyglądać jak przystało na adoratora Patti skieruj się do miasteczka grubasów "Fat City". Będąc już w "Fat City" skieruj się do lewych drzwi. Karta wstępu znajdowała się między kartkami aktu rozwodowego. Obejrzyj ją z drugiej strony. Teraz znajdź swoją szafkę. (Parę minut niezłej zabawy...). Do znalezienia szyfru ponownie przydadzą Ci się kody (są pod tym opisem).

Przebierz się i idź na siłownię (nie zapomnij zamknąć szafki!). Po treningu weź ręcznik i mydło, zamknij szafkę i idź pod prysznic. Po kąpieli użyj sprayu, załóż garnitur, wyjdź na korytarz i skieruj się do pokoju za środkowymi drzwiami. Potrafisz chyba zreperować wideo...

Na lewo od ekranu, gdzie ścinałeś trawę jest jaskinia, a w niej wspaniałe kwiaty. Warto z nich zrobić kwietny naszyjnik. Teraz możesz iść na randkę z Patti. Daj jej kwiaty i umów się na randkę.

W okolicach jaskini jest "Comedy Hut", gdzie po wysłuchaniu serii dowcipów uzyskasz sto punktów. Teraz pora na wizytę u Patti w pokoju hotelowym na dziewiątym piętrze...

cerz zacznie się rozbierać i rzucać częściami swojej garderoby. Teraz możesz mu odrzucić fragment swojej. Po przedstawieniu porozmawiaj z Dalem, a dowiesz się gdzie jest Larry.

Zwiedzając miasto prawdopodobnie dotarłeś do miejsca, gdzie nie mogłeś przejść na północ. Czeka tam na Ciebie labirynt. Powinienes pójść:

N,N,E,E,N,W,N,E,N,N,N,W,W,S,W,W,N,N,W,N, gdzie:

N = north = północ = do góry
S = south = południe = w dół
E = east = wschód = na prawo
W = west = zachód = na lewo.

Gdy Patti zaczyna się czołgać napij się wody. To samo możesz zrobić przy strumyku. Zdejmij rajstopy i przywiąż je do skały. Pozwoli Ci to bezpiecznie znaleźć się kilkanaście metrów niżej. Zerwij z drzewa orzechy, z pędów marihuany zrób linę i przerzuć ją na drugą stronę przepaści. Po rozerwaniu spódnicy czeka Cię przeprawa po linie. Teraz warto wykonać SAVE.

Prosiaka zabij biustonoszem wypchanym orzechami i idź na północ. Tam wejdź do wody, popchnij kłodę i wskocz na nią. Ponownie SAVE i oto czeka się zręcznościowy etap gry. Musisz dopłynąć do celu ominąwszy wszystkie przedmioty pływające w wodzie.

Dalej dasz sobie radę sam... No może mała podpowiedź — klatkę otworz używając zaczarowanego ołówka. I nie zapomnij wyłączyć maszyny w Space Quest'cie!

I to na razie koniec przygód Larry'ego. Twórca tej trylogii, Al Lowe pokłócił się z firmą Sierra On-Line podczas pisania czwartej części gry i zabrał swoje zabawki. W rezultacie będziemy mieli naraz — Larry IV (śmieszna) i Larry V (hard core).

Junior

Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1990
Komputer: Amiga. Atari ST. JBM PC

Zak McKracken and Alien Mindbenders

Zak... to kolejne ciasteczko z firmy Lucasfilm Games, wypieczone po sukcesie Maniac Mansion. Opracowanie graficzne, sterowanie, efekty dźwiękowe, komunikacja gracz-komputer, oraz logika każdego posunięcia są elementami wspólnymi dla tych programów. Zak... jest jednak ciasteczkiem większym.

Zak to młody reporter poczytnej gazety, ukazującej się w San Francisco — jego rodzinnym mieście. Właśnie z redakcji tego pisma Zak dostaje polecenie rozwiązania i opisania zagadkowej epidemii głupoty, która nawiedziła Ziemię. Z telewizji dowiaduje się, że pomocna w tej misji może być niedaleko mieszkająca Anna, oraz jej dwie, przebywające na Marsie koleżanki — Melissa i Leslie.

Ekran podzielony jest na pięć części. Górna linia pełni funkcję ekranu komunikacyjnego. Część środkowa to miejsce akcji. Poniżej linia czynność-przedmiot-działanie. Jeszcze niżej menu, składające się z początku z czternastu rozkazów, opisanych obok (w miarę postępów przybędzie piętnaste polecenie). Na samym dole widzimy zawartość kieszeni "używanego" przez nas uczestnika wyprawy.

Część sterowania grą odbywa się klawiszami funkcyjnymi. I tak: **F1** — Zak, **F2** — "sejwowanie"/ładowanie gry, **F3** — Annie, **F5** — Melissa, **F7** — Leslie, **F8** — restart, **RETURN** — przyspiesza lub przerywa czynności niezależne od naszego działania, np. lot samolotem, **SPACE** — pauza.

* * *

Zaczynasz w swoim pokoju. Z szafki porwij akwarium z ukochaną rybą, z szuflady rachunek za telefon a z biurka organki. Przy pomocy rachunku telefonicznego wyjmiesz kartę kredytową wsuniętą pod biurko. Z drzwi oderwij kawałek tapety a także włącz automatyczną sekretarkę przy telefonie. Wychodzisz.

Musisz trochę posprzątać — odłóż na miejsce poduszkę z kanapy. Włącz telewizor do kontaktu. Pod drugą poduchą znajdziesz zdalne sterowanie do telewizora. Włącz TV i wysłuchaj wiadomości.

Odzyskaj nóż ze ściany nad zlewem, otwórz szafkę pod zlewozmywakiem. Dzięki znalezionym kredkom możesz trochę porysować na urwanej tapecie. To będzie mapa z Twojego snu! Z lodówki weź jajko, obok drzwi znajdziesz kluczyk. Wychodź na zewnątrz.

Teraz w lewo. Dzwoń, aż zdesperowany Twoim uporem piekarz rzuci Ci szczerstwiały bochenek chleba. W agencji telefonicznej weź blankiet. Idź na 14 Ave. do sklepu. Kup wszystko, nie zapomnij o losach loterii *Lotto*. Na końcu ulicy otwórz torbę z narzędziami. Szczypcami odetnij wielką agrafkę i do domu. Przed wejściem wypisz kartę klubową na zabranym blankiecie. Otwórz skrzynkę na listy (małym kluczem). Zostaw zabazgraną kartę klubową.

W mieszkaniu odkręć kolanko przy zlewie. Teraz włóż chlebek do zlewu i włącz młynek odpadków. Podnieś okruchy i napraw kolanko. Odkręć wodę, rybkę z akwarium wyślij do ścieków. Wychodź i idź do agencji telefonicznej. Zanim wejdziesz przebierz się w kupione rzeczy. W środku, za kontuarem załatwisz przy pomocy komputera swój zaległy rachunek telefoniczny.

Do autobusu. Kierowca śpi, ale od czego Kazoo znalezione w szufladzie? Wsiadaj. Użyj karty kredytowej.

Od "czubka" kup książkę. Możesz iść do samolotu, bo bilet do Seattle kupił Ci szef. Na drogę dostajesz orzeszki, które trzeba niestety scho-

cd str 17

Zak Mc Kracken

wać do kieszeni. Teraz pora na mały sabotaż — w ubikacji wrzuć papier toaletowy do umywalki i odkręć wodę. Przywołaj przyciskiem stewardesę. Wracaj na miejsce, gdzie pod sąsiednim fotelem znajdziesz zapalniczkę. Powtórz numer z ubikacją, lecz tym razem nie wracaj na miejsce ale idź do "kuchni". Do kuchenki mikrofalowej włóż jajko i uruchom ją. Zaczekaj na powrót stewardesy. Zajmie się kuchenką, co da Ci czas na odnalezienie aparatu tlenowego w ostatniej otworzonej szafce na podręczny bagaż.

W Seattle odłam suchą gałąź z drzewa, orzeszki daj dwugłowej wiewiórce i popracuj trochę kijem golfowym nad poszerzeniem norki wiewiórki. OK — już. Do środka, gdzie za pomocą gałęzi zdejmiesz ze skały opuszczone ptasie gniazdo. Razem z gałęzią umieść je w palenisku i zapal. Idź w prawo i kredką popraw niewyraźny rysunek na ścianie. Za drzwiami usuń osłonę na krysztale za pomocą Remote Control. Ze zdobytym niebieskim kryształem leć do Miami.

Na lotnisku spotkasz "Booma". Daj mu poczytać książkę a on w podzięce da Ci Whisky. Wracaj do San Francisco. Sprawdź, czy nie ma dla Ciebie poczty — jeśli jest zabieraj. Dowiedz się, czy wygrał Twój los. W razie porażki kup nowy i rób tak po każdym powrocie do domu.

Teraz wrzuć kryształ w slot w drzwiach na 14 Ave. Chwilę poczekaj. Wysłuchaj Annie. Od tej chwili opis będzie z podziałem na role.

Annie: bierze kartę kredytową leżącą pod blokiem na stole i idzie do autobusu.

Zak: idzie do autobusu, puka i wsiada dopiero po Annie pamiętając, że ona nie ma czym obudzić kierowcy.

Annie: kupuje dwa bilety do Londynu, jeden daje Zakowi i idzie do samolotu.

Zak: Leci do Londynu, daje Annie butelkę Whisky i leci do Kathmandu z biletem od Annie. Tam wartownikowi pokazuje książkę i wchodzi do domu Guru. Po rozmowie z nim podpala stos siana i biegnie na posterunek policji. Zabiera flagę, wielki klucz z więzienia i korzystając z Yaka wraca na lotnisko. Leci do Kinnshasa i tam daje szamanowi kij golfowy. Teraz dokładnie obserwuje taniec wojowników i zapamiętuje w jakiej kolejności zginają kolana. Leci do Limy, zahaczając o Londyn, gdzie Annie kupuje mu bilet. W Limie kładzie okruchy chleba na karmniku. Gdy przylatuje ptak używa niebieskiego kryształu. Duch Zaka wciela się w ptaka, lecz musi się spieszyć. Leci w lewe oko posągu wyrzeźbionego w ścianie. Zabiera papirus, wraca i daje go Zakowi. Zak pędem ucieka w busz. Leci do Mexico, gdzie w lochach znajduje komnatę ze statuą (należy oświetlać korytarze pochodniami). Tutaj czeka.

Leslie: wchodzi do pojazdu, otwiera schowek i zabiera z niego karty kredytowe i bezpiecznik. Napełnia butle tlenem, wychodzi, oddaje kartę kredytową Melissy właścicielce. Idzie do stojącego obok stacji obelisku i tam kartą kredytową kupuje dwa żetony. Wchodzi do stacji i za pomocą tokena otwiera skrzynkę z bezpiecznikami. Wymienia bezpiecznik, zamyka drzwi. Naciska przycisk przy drugich drzwiach. Wchodzi. Może zdjąć kask. Zabiera kawałek przylepca z drzwiczek szafki, z szafki bierze latarkę. Spod koca leżącego na koi bierze wielką, kosmiczną miotłę a z rogu pomieszczenia drabinę. Wchodzi do śluzy, zamyka drzwi, zakłada kask, otwiera drzwi. Zabiera bezpiecznik i wraca do Melissy.

Melissa: wchodzi do pojazdu, zabiera



swój magnetofon a z radia kasetę magnetofonową. Napełnia butlę tlenem i razem z Leslie idą do piramidy z prawej strony.

Leslie: przystawia drabinę do wielkich drzwi i naciska przyciski w takiej kolejności, w jakiej ujrzał to Zak w Kinnshasa. Gdy drzwi otwierają się, obie wchodzą zabierając drabinę.

Melissa: idzie do pierwszych drzwi w sąsiedztwie piedestału z kulą. Czeka.

Leslie: podchodzi do statuy na środku sali i czyta plakietkę. Jej treść przekazuje (?) Zakowi. Wraca do Melissy, przystawia drabinę do piedestału i dotyka kryształową kulę. Po otwarciu się drzwi zapala latarkę i wchodzi w labirynt. Musi dotrzeć do pokoju z wielką mapą i odczytać rysunek pod podobizną Sfinksa. Dalej powinna znaleźć pomost z urządzeniem sterującym, przesunąć oba suwaki i zaczekać, aż strzałki na skalach dojdą do zielonych pól. Czyta skalę. Jeśli wszystko jest OK, zdejmuje kask i wraca do Melissy.

Zak: rysuje na tabliczce przy posągu wzór ze statuy marsjańskiej, czeka na otwarcie uchwytu i zabiera połówkę żółtego kryształu (drugą połowę dała mu Annie przy pierwszym spotkaniu). Wychodzi z piramidy i leci do Londynu. Daje Annie stary papirus.

Annie: częstuje wartownika Whisky. Annie wyłącza prąd i staje przy bramie.

Zak: przecina siatkę ogrodzenia obcęgami i idzie do kamiennego prostopadłościanu. Wkłada flagę w otwór a na kamieniu składa dwie połówki żółtego kryształu.

Annie: idzie do Zaka i czyta papirus.

Zak: zabiera scalony kryształ i leci do Guru, aby poznać sposób obchodzenia się z żółtym kryształem. Potem do szamana w Kinnshasa, któremu daje żółty kryształ. Po wyjściu, używa żółtego kryształu i przenosi się do jaskini w Limie, gdzie zabiera żelazny kandelabr. Teraz przenosi się do Kairu, prosto do tajemniczego pomieszczenia, w którym przestawia dźwignię na ścianie z lewej strony i wychodzi z piramidy. Idzie do łapy Sfinksa i tam rysuje figurę, którą znalazła Leslie na Marsie. Wchodzi do Sfinksa i kierując się symbolami słońca dochodzi do pomieszczenia z hieroglifami. Tu czeka.

Annie: leci za Zakiem do Kairu i idzie do pokoju z hieroglifami. Czyta je i naciska przyciski w podanej kolejności.

Zak: ogląda mapę i poprawia swoją. Zapamiętuje też symbol na plakietce. Wychodzi tą samą drogą i leci do Miami. Kupuje bilet na Bermudy, dostaje od pilota spadochron. Porywa ich UFO. Pilot wciska kombinację kolorowych klawiszy — Zak zapamiętuje ją. Ma teraz dwa wyjścia: nacisnąć dzwonek *) lub też wcisnąć przyciski w tej samej kolejności co pilot, stanąć na platformie i używając spadochronu wylądować w morzu. W wodzie gra na organkach, co przywołuje delfina. Używa niebieskiego kryształu. Jako delfin płynie na dno, do ruin Atlantydy. Wyrywa wodorosty zakrywające wejście, ze świątyni zabiera błyszczący przedmiot i natychmiast wraca z nim do Zaka. Ten, po otrzymaniu przedmiotu używa żółtego kryształu i przenosi się do Kairu. Przedmiot wykorzystuje na kamieniu a na nim używa kandelabru.

Melissa: zakleja kasetę taśmą, wchodzi na drabinę, włącza zapis w magnetofonie i naciska kryształową kulę. Drzwi zamykają się. Wyłącza magnetofon, schodzi. Zabiera drabinę i wyłącza *play* w magnetofonie. Drzwi otwierają się. Magnetofon *stop*. Idzie do środkowych drzwi z odłamanym piedestałem. Przy pomocy magnetofonu otwiera je i czeka na Leslie.

Leslie: idzie do Melissy, wchodzi w korytarz i przy statule zabiera Krzyż Faraonów. Wraca do Melissy. Idzie do ostatnich drzwi po prawej stronie.

Melissa: idzie za Leslie, otwiera drzwi za pomocą magnetofonu lub dotykając kryształowej kuli.

Leslie: wchodzi i znajduje pomieszczenie z maszyną i zaporą pod napięciem. Wkłada Krzyż Faraonów w miejsce na panelu, zabiera złote klucze i wciska czerwony przycisk. Słucha co uwolniony po pięciu milionach lat kosmita ma jej do powiedzenia i wraca do Melissy.

Annie: wychodzi ze Sfinksa i kieruje się do piramidy. Wchodzi do komory z przełącznikami, gdzie czeka Zak. Tu zostaje.

Zak: przenosi się na Marsa do pomieszczenia wielkich drzwi. Tu rysuje na plakietce znak zapamiętany z hieroglifów w Sfinksie i dowolnymi drzwiami wchodzi w labirynt. Może przyświecać sobie zapalniczką, ale zacznie go parzyć. Znajduje wyjście i spotyka się z Leslie i Melissą.

Leslie: daje złoty klucz Melisie, zakłada kask i kieruje się do pojazdu. Napełnia butlę tlenem. Idzie do automatu, kupuje żetony. Zamiata coś kosmiczną miotłą — to bateria słoneczna. Czeka przy tramwaju.

Melissa: postępuje tak samo jak Leslie. W tramwaju używa żetonu.

Leslie: ma 15 sekund by także wsiąść. Po dotarciu idzie do piramidy, używa miotły przeciwko piachowi i czeka przy drzwiach.

Melissa: wraca po Zaka.

Zak: zakłada gumowy płaszcz, butlę z tlenem i akwarium na głowę. Używa taśmy klejącej, by uszczelnić akwarium. Idzie do pojazdu, napełnia butlę tlenem, kupuje dwa żetony i wraz z Melissą jedzie do piramidy. Tu za pomocą wielkiej agrafki otwiera zamek i wchodzi. Idzie korytarzem do końca, aż za wielki sarkofag. Czeka.

Leslie: podąża za Zakiem i naciska stopy sarkofagu, co otwiera tajemne przejście.

Melissa: wchodzi za Zakiem i Leslie, wkracza do tajemnego pomieszczenia i czeka na Zaka.

Zak: wchodzi za Melissą.

Leslie: puszcza stopy sarkofagu.

Zak: podchodzi od przodu do maszyny z białym kryształem.

Melissa: idzie do szafki ściennej i otwiera ją złotym kluczem. Naciska przycisk.

Zak: szybko zabiera biały kryształ, za pomocą żółtego kryształu przenosi się do Kairu. Musi się spieszyć, bo zapas tlenu wystarcza na 7 minut. Tu zdejmuje słój, aparat tlenowy, płaszcz gumowy. Kryształy wstawia w świecznik i staje przy lewym włączniku.

Leslie: ponownie naciska stopy sarkofagu.

Melissa: wychodzi i idzie do tramwaju.

Leslie: podąża za Melissą. Obie jadą do swego pojazdu. Zamykają drzwi, zdejmują aparaty tlenowe, wstawiają na miejsce bezpiecznik, zamykają skrytkę i włączają silniki. Będą w domu za dwa miesiące.

Annie: włącza prawy przełącznik.

Zak: włącza lewy przełącznik.

THE END.

*) W sterowni UFO przedstawią go Królowi, któremu daje kartę Fan-Clubu. Kapitan pokazuje Zakowi nową kombinację klawiszy. Zak wraca do sterowni, daje Królowi gitarę i czyta numery z generatora *Lotto*. Naciska klawisze w odpowiedniej kombinacji i... jest u siebie w pokoju. Podnosi róg dywanu przy drzwiach, przy pomocy narzędzi otwiera klapę w podłodze, przywiązuje linę do klamki, przebiera się i schodzi w dół po linie. Przechodzi przez Agencję Telefoniczną i idzie kupić los loterii *Lotto* o numerach podanych przez generator. Wraca do domu, zasłania okno i idzie spać. Rano wstaje i rusza do sklepu. Dowiaduje się, że wygrał 10000 dolarów.

JaJco

Firma: Lucasfilm Games
Rok produkcji: 1989
Komputer: Commodore, Amiga

---

dokończenie ze str. 16

Uwaga I: Prawidłowe odpowiedzi na pytania pozwolą na grę pełną tj. bez żadnych skrótów podczas sprośnych animacji.

Uwaga II: Przy wejściu na przedstawienie należy podać numer biletu w zależności od numeru strony, natomiast szyfr do szafki to także odpowiednie numery stron:

2 — 25508 — The Punk Flamingo Disco
3 — 00741 — White House 5 -55811 — Monolith Burger
6 — 30004 — Top Secret Editors Office
8 — 22376 — The Comedy Hut
9 — 18608 — Montoonyt Community Center
10 — 25695 — Island Computer Center, Bippi's Island Liquors
11 — 32841 — Users' BBS
12 — 00993 — Chip'n'Dale's, Freddi's Federal BBQ
15 — 09170 — John Lennon Agency
16 — 18841 — Dewey, Cheatem and Howe
17 — 13853 — Witch Doctor Apperance Centre
18 — 49114 — Piggi's Coffee Shop
19 — 33794 — Sierra-On-Line Developing Group
22 — 54482 — Environmental Protection Research Bureau
23 — 62503 — Fat City
24 — 33964 — Hurtz Rent a Bike

RICK DANGEROUS

LEVEL 1.

SOUTH AMERICA 1945



Commodore

Indiana Jones, tuż przed wyprawą po święty kielich Graala, spędził noc ze swoją przyjaciółką Elizą. Wynikiem tego był ich syn, Rick.
Już od najmłodszych lat był on dzieciakiem nieznośnym, żądnym nowych przygód.
W wieku pięciu lat pochłonęła go pasja odkrywania coraz to nowych rzeczy. Raz, chcąc przekonać się, co nastąpi po odkręceniu gazu, wysadził cały dwupiętrowy dom na przedmieściach Londynu. Dzięki staraniom ojca, Rick w wieku jedenastu lat dostał się na uniwersytet, na wydział archeologiczny, gdzie przez pięć lat obijał się — i tak jako jedyny przechodził z klasy do klasy. Parę razy, chcąc trochę dorobić, "pożyczał" jakiś eksponat z muzeum uniwersyteckiego i sprzedawał go. Jako "znawca" archeologii nauczył się wyrabiać starożytne bronie Inków i zyskał sobie przydomek "Dangerous" — Niebezpieczny.
W 1945 roku, gdy ukończył 16 lat zapragnął wielkiej przygody. Mocno zdezelowanym, ojcowskim samolotem (oczywiście bez zgody rodziciela), udał się do Ameryki Południowej. Na resztce paliwa wylądował nieopodal delty Amazonki. Wygramolił się z pokiereszowanej maszyny, otrzepał spodnie i zaczął brnąć w głąb dżungli. Kilka razy natknął się na kamienne kopce z dziwnymi znakami. Od razu pożałował przespanych lekcji nauki starożytnych pism. Gdyby je znał, nie wpadłby pewnie w ukrytąpułapkę a zarazem wejście do podziemnych korytarzy Świątyni Inków.
Jego głupotę i bezmyślność przyjdzie teraz naprawiać mądrzejszym. A oto to, co udało się przesłać Rickowi z podziemi:

LEVEL 2.

EGYPT,

SOMETIME LATER

— przed grą uczyń znak krzyża,

— nigdy nie stój w bezruchu dłużej niż 5 sekund,

— wybieraj trudniejsze rozwiązania,

— żołnierzy załatwiaj za pomocą pistoletu,

— głazy i kupki kamieni niszcz dynamitem,

— przed naszpikowaniem strzałami uratuje Cię *only* czołganie,

— czasem w sytuacji pozornie bez wyjścia skuteczny jest strzał w ścianę,

— zbieraj co się da a nawet i więcej.

Paweł Mąkólski

Firma: Firebird
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga, IBM-PC



Po raz kolejny misja dobiegła końca. Samolot został oddany w czułe łapki mechaników i speców od uzbrojenia. Osiągnąłeś znowu maksymalny wynik pomimo, że wybrałeś najtrudniejszą misję i najbardziej niesprzyjające warunki. Być może przyszło Ci do głowy pytanie: czy dałbym radę zrobić to samo w warunkach rzeczywistych? Odpowiedź brzmi: NIE.

Większość Czytelników (zwłaszcza tych młodszych) obruszy się na pewno na takie postawienie sprawy, tym niemniej jest to fakt. Spróbujmy więc przesiąść się z fotela przed ekranem do prawdziwego samolotu i sprawdzić swoje umiejętności.

Czy zastanawiałeś się kiedykolwiek dlaczego olbrzymia większość symulatorów lotu to samoloty wojskowe? Przyczyny tego są proste: po pierwsze możesz postrzelać, po drugie odpadają problemy związane z nawigacją, po trzecie rasowy samolot myśliwski jest wyposażony w szereg systemów zdecydowanie ułatwiających wykonanie lotu (kamery pokładowe, radary itp.). Samoloty pasażerskie nie mogą szwendać się po niebie gdzie chcą, ich pilotaż wymaga niemałych umiejętności związanych z nawigacją, no i nie pozwalają na "rakietowe" wykazanie się refleksem. Mniej więcej z tych powodów (a także szeregu innych) mamy sporo symulatorów samolotów bojowych i praktycznie ani jednego pasażerskiego. W artykule tym chcę Cię posadzić w kabinie normalnego samolotu komunikacyjnego operującego na znacznie mniejszych prędkościach i pod znacznie bardziej czułą opieką naziemną. Abyś nie miał wyrzutów sumienia po zabiciu stukilkudziesięciu niewinnych ludzi Twoje zadanie będzie polegało na przebazowaniu pustego odrzutowego samolotu pasażerskiego z Gdańska do Warszawy.

Przyjmijmy, że samolot jest gotów do lotu i stoi na progu drogi startowej. Wieża udzieliła zgody na start; nie pozostaje nic innego jak zwiększyć ciąg i wystartować. Odpowiedz sobie teraz na pytania: co to jest prędkość V_1? A prędkość V_2? Po co w komunikacie meteorologicznym podawane jest aktualne ciśnienie atmosferyczne? Do czego służy trymer? Przy jakiej prędkości można oderwać samolot od ziemi? Pod jakim kątem należy ustawić klapy i kiedy należy je schować? Kiedy należy rozpocząć chowanie podwozia? Co zrobić jeśli jeden z silników odmówi posłuszeństwa właśnie podczas startu albo tuż po oderwaniu się od ziemi?

Przyjmijmy, że udało Ci się oderwać od Ziemi. To dopiero połowa sukcesu, gdyż udany lot charakteryzuje się taką samą liczbą startów i lądowań. Tym niemniej lecisz. Kontrola ruchu lotniczego nakazała Ci osiągnięcie poziomu lotu 220; ile to jest w metrach i od jakiej wysokości się to mierzy? Czy wysokość lotu ma jakiś związek z ciśnieniem atmosferycznym? Kiedy należy dokonać zmiany nastawienia wysokościomierza i na jaką wartość? Po co wieża przydzieliła Ci numer (kod) trans pondera? Kiedy włącza się autopilota?

Zakładam, że dałeś sobie radę i z tymi ELEMENTARNYMI problemami. Właśnie zajadasz kanapkę przysłuchując się wymianie korespondencji z innymi samolotami, gdy kontrola obszaru nakazuje Ci podanie położenia w stosunku do radiolatarni w Grudziądzu. Jakie urządzenie można wykorzystać do tego celu? Czy odczyt jest w kilometrach, milach czy minutach? Jaki jest błąd w odczycie odległości? Czy prędkość wskazywana na przyrządach jest prędkością rzeczywistą? Jeśli masz boczny wiatr 5 m/s pod kątem 90° w stosunku do osi samolotu, to o ile metrów zniesie Cię on z kursu na odcinku pomiędzy Grudziądzem i radiolatarnią w miejscowości Góra? Czy osiągnięcie planowanego poziomu lotu należy zgłosić kontroli ruchu lotniczego? A przewidywany czas lądowania?

Powoli zbliżasz się do Warszawy. Kontrola obszaru przesłała Cię już do kontroli zbliżania. Kontroler zbliżania odpowiada na Twój meldunek "LOT 515, GOOD AFTERNOON, SQUAWK IDENT PLEASE..." Co powinien zrobić pilot? O co chodzi kontrolerowi? Co oznacza komunikat "EXPECT RADAR VECTORS FOR ILS RWY 33"? Co oznacza "DESCENT TO 650M HEIGHT, QFE 752 MILLIMETERS"? Jaka jest różnica pomiędzy wyrażeniami "ALTITUDE" i "HEIGHT"? Kto decyduje o drodze startowej na której odbędzie się lądowanie? Co należy zrobić, gdy zorientujesz się, że droga startowa na której masz lądować jest zajęta przez inny samolot właśnie rozpędzający się do startu?

Przyjmijmy, że i z tym dałeś sobie jakoś radę, choć bez praktyki szanse na to są bardzo niewielkie. Kontroler wyprowadził Cię na prostą do lądowania. Powraca natychmiast pytanie o kąt ustawienia klap, prędkość podejścia, pionową prędkość opadania. W którym miejscu drogi startowej powinieneś się przyziemić? Czy podczas podejścia hamulce aerodynamiczne mogą być wysunięte? Jaka jest nominalna ścieżka schodzenia dla systemu ILS? Co to jest prędkość przeciągnięcia? Kiedy należy wypuścić podwozie? Skąd pewność, że lądujesz na właściwej drodze startowej? Co to jest układ Calverta? A marker wewnętrzny? Co sygnalizuje pilotowi przelot tej ostatniej pomocy nawigacyjnej? Co oznacza przesunięta w lewo pionowa igła wskaźnika systemu ILS? Kiedy należy włączyć ciąg wsteczny? Czy każdy samolot tego samego typu ma tę samą prędkość podejścia? Co to jest wysokość decyzji?


1

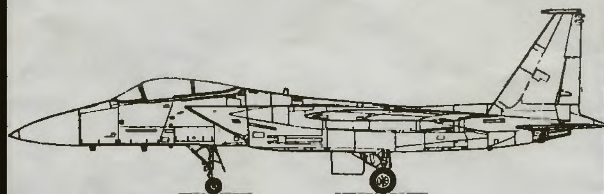

2

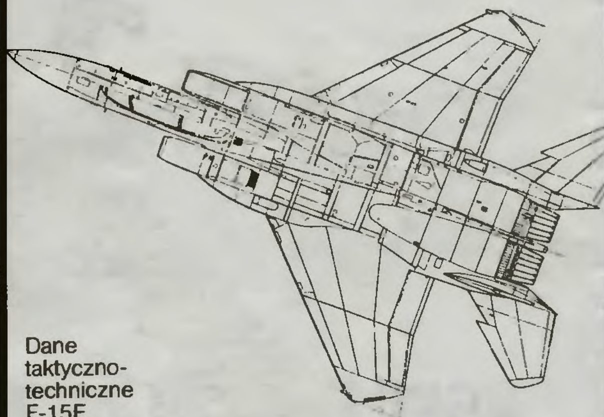
1. Flight simulator IV wersja IBM/VGA
2. Autorzy gier

Jak widać zabawa w awiację w czasach dzisiejszych nie kończy się na odpalaniu rakiet i szybkich ruchach joystickiem. Postawione powyżej pytania obejmują dość wąski wycinek wiedzy ogólnolotniczej jaką każdy pilot (nie tylko komunikacyjny) musi mieć obrytą na tak zwaną „blaszkę". W przeciwnym wypadku możemy mówić o kamikaze a nawet gorzej — źle wyszkolony pilot jest bowiem groźny dla innych pilotów, jako że czasy gdy na niebie było pusto skończyły się już bardzo dawno temu.

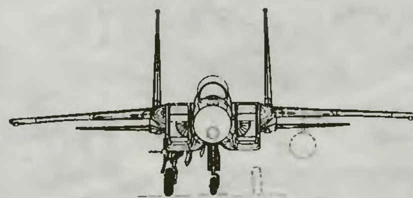
Siedzenie w fotelu przed ekranem ma także pewną cudowną zaletę — gdy masz problemy z lądowaniem czy jakąkolwiek inną fazą lotu możesz z fotela wstać i nie martwić się o resztę. Niestety (chwilowo przynajmniej) takich możliwości nie da Ci żaden samolot. Komputer daje pewne pojęcie o lataniu, ale jest to pojęcie badzo względne, bo im przystępniejszy jest symulator tym więcej ludzi go kupi. Uzyskiwany w ten sposób dreszczyk emocji znakomicie wzmaga przeżycia, lecz jednocześnie oddala realizm. Do najwierniejszych symulatorów zaliczyłbym kolejne wersje programu FLIGHT SIMULATOR, gdzie pamiętano o szeregu spraw których próżnoby szukać w najlepszych nawet wersjach F-19 i pokrewnych (urządzenia nawigacyjne, transponder, wierność odtwarzanych warunków pogodowych).

cd. str. 22





Dane taktyczno-techniczne F-15E
Rozpiętość: **13.05 m**
Długość: **19.43 m**
Wysokość: **5.63 m**
Powierzchnia nośna: **56.50 m²**
Masa własna: **14 380 kg**
Maks. masa startowa: **36 740 kg**
Prędkość maks.: ponad **2.5 Ma**
Pułap: **18 300 m**
Zasięg: **5580 km**
Długość startu: **274 m**
Długość lądowania: **840 m**
Silniki: **Pratt & Whitney F-100-PW-220** o ciągu **10430 daN** z dopalaczem każdy.



Prototyp samolotu **F-15** oblatany został 27 lipca 1972 roku. Nowa amerykańska konstrukcja była odpowiedzią na wprowadzenie pod koniec lat 60-tych najnowszych wersji **MIG-a 21** i nowego **MIG-a 23**.

Największe zaniepokojenie wzbudziły jednak próby samolotu **E-266** — protoplasty późniejszego **MIG-a 25**. Podobieństwo w sylwetce **F-15 i MIG-a 25** jest wyraźne — trzeba przyznać radzieckiej konstrukcji pierwszeństwo, i stwierdzić, że była ona pewną inspiracją Amerykanów.

Podstawowa pierwsza wersja myśliwska otrzymała oznaczenie **F-15A**. Rok później oblatano wersję dwumiejscową (treningową) **TF-15A** (oznaczenie zmieniono później na **F-15B**). W połowie lat 70-tych rozpoczęto modernizację **F-15A** — zaprojektowano **F-15C i F-15D**, jako nową wersję **F-15B**. Produkowana od początku lat 80-tych dla Japonii wersja jednomiejscowa otrzymała oznaczenie **F-15J**, dwumiejscowa **F-15DJ**.

Tak pobieżne przedstawienie historii samolotu **F-15** *Eagle* pozwoliło szybko dotrzeć do momentu, w którym rozpoczęto prace nad tą wersją **F-15**, która interesuje nas ze względu na przedstawiony obok symulator. Jednak to, co proponują autorzy **F-15II** *Strike Eagle*, nie jest wiernym odzwierciedleniem którejkolwiek wersji **F-15**. Jak wydaje się, intencją było przedstawienie samolotu **F-15E**.

W połowie lat 80-tych opracowano projekt dwuzadaniowej (dual role) wersji samolotu, przeznaczonej do zadań myśliwskich i do ataków na cele naziemne. Nazwano ją **F-15E** *Strike Eagle*. Jak dotąd, zastrzeżenia można mieć tylko do oznaczenia **„E"** w tytule programu. Najważniejsze jest jednak to, że symulator przedstawia myśliwiec jednomiejscowy, natomiast **F-15E** to samolot dwumiejscowy...

Niezgodność tę interpretować można dwojako. Autorzy opracowując program, informacje o nowej wersji **F-15** (dual role) mieli delikatnie mówiąc nieprecyzyjne, a ponadto znali określenie *Strike* — samolotu szturmowego. Drugą możliwością, jest przypadkowe pominięcie przez autorów paru ważnych szczegółów. W sposób mało staranny zajęli się problemem uzbrojenia, popełniając w tym miej-

F-15



„F-16 w pogoni za F-15"

scu najgrubszy błąd — **F-13E** *Strike* to najwdzięczniejszy obiekt dla wielowariantowości podwieszonego uzbrojenia. To, co jest proponowane w programie skłania do przypuszczeń, że arsenały **USAF** świecą pustkami. Ponadto oddano nam do dyspozycji typowe (poza pociskami powietrze — ziemia *Maverick*) uzbrojenie wersji myśliwsko-przechwytującej a nie wersji *Strike*. Jest to tym dziwniejsze, że w czołówce programu widzimy samolot uzbrojony po zęby — tak wygląda prawdziwy **F-15E.**

Może niepotrzebnie wam to wszystko uświadomiłem, ale taka już moja rola.

Nie można uważać *Strike Eagle* tylko za kolejną rozwojową wersję **F-15**, choć ich konstrukcje są zbliżone. Przeznaczenie **F-15E** jest zupełnie różne i inna jest jego historia z punktu widzenia motywów jakimi kierowali się jego kostruktorzy. Zadanie wykonywania precyzyjnych uderzeń na cele naziemne znajdujące się w głębi terytorium nieprzyjaciela w warunkach silnej obrony przeciwlotniczej i przy każdej pogodzie, przypisane było samolotom myśliwsko-bombowym **F-111** i **FB-111.** Konstrukcja ta powstała pod koniec lat 60-tych i szybko stała się przestarzała (TS 3). Programy badawcze mające na celu opracowywanie nowych samolotów, do spełnienia tej roli, niezależnie prowadziły główne amerykańskie firmy lotnicze. Dwa najpoważniejsze projekty opierały się na wykorzystaniu już istniejących konstrukcji. General Dynamics przerobił swojego **F-10** (wersja **XL** ze skrzydłami w układzie delta), a McDonnell Douglas zaprezentował właśnie **F-15E,** który został wybrany przez Departament Obrony USA.

Pierwszy przedprototypowy egzemplarz przebudowano z wersji **F-15B.** Właściwy prototyp oblatano 11 grudnia 1986 roku. Szczęśliwe narodziny Adama nastąpiły 29 grudnia 1988. Dotychczas zamówiono 392 egzemplarze.

Podstawowe (wspólne dla wszystkich wersji **F-15**) są następujące cechy konstrukcyjne:

1. Płat — obrys dwutrapezowy, wznios ujemny (-1°). Konstrukcja płata dwudzielna, dwudźwigarowa. W kesonach międzydźwigarowych znajdują się integralne zbiorniki paliwa. Pokrycie skrzydeł od kadłuba do lotek wykonano ze stopu tytanowego, pokrycie w strefie lotek z duralu.

2. Kadłub — konstrukcja trzyczęściowa. W części przedniej mieści się kabina załogi, przedziały wyposażenia radioelektronicznego, wnęka podwozia przedniego i pierwszy z kadłubowych zbiorników paliwa (za kabiną załogi). W części środkowej mieści się kolejny zbiornik paliwa, wnęki podwozia głównego i hamulec aerodynamiczny (na grzbiecie). Część tylna kadłuba mieści dwa zespoły napędowe — silniki wyposażone w dopalacze.

3. Usterzenie. Poziome — płytowe, obrys trapezowy. Pionowe — podwójne.

F-15E, zaprojektowany głównie do wykonywania zadań zwalczania odległych celów naziemnych w dzień, w nocy i w trudnych warunkach atmosferycznych, zachował sprawdzoną dla **F-15** zdolność do walk powietrznych. W stosunku do **F-15**, konstrukcyjnie dla ważnych elementów wykorzystano materiały o lepszych właściwościach. Wzmocniono elementy przenoszące największe obciążenia. Dla pomieszczenia nowej, obszerniejszej awioniki, zmniejszono pojemność wewnętrznych zbiorników paliwa. Dla zachowania odpowiednio dużego zasięgu, poza możliwością podwieszania na zamkach, jednym podkadłubowym i dwóch podskrzydłowych zbiorników paliwa, **F-15** może korzystać ze specjalnie dla niego opracowanych zbiorników *Fast Pack*, o długości 9.75 m, instalowanych po obydwu stronach kadłuba pod skrzydłami. Zbiorniki te charakteryzują się minimalnym oporem aerodynamicznym i bardzo krótkim czasem montażu (15 minut).

Sterowanie samolotem odbywa się za pomocą potrójnie zwielokrotnionego układu aktywnego kierowania lotem i sterowania siłą nośną — *Fly by Wire*. Dzięki krótkiemu czasowi reakcji umożliwia on omijanie przeszkód terenowych — samolot jest zdolny do lotów na wysokości 20–30 m, co niezwykle utrudnia wykrycie przez naziemne stacje radiolokacyjne. Systemy śledzenia terenu oparte są na radiolokacji i termolokacji. Wykrywaniu i identyfikacji celów służy stacja radiolokacyjna wysokiej rozdzielczości **APG-70,** szerokokątny system obserwacji przedniej półsfery na podczerwień FLIR i zasobnik nawigacyjno-celowniczy LANTRIN. Kontrola lotu odbywa się między innymi za pomocą wyświetlacza HUD. Zamiast wskaźników zegarowych zastosowano płaskie wyświetlacze monitorowe MFD.

To co można w przypadku **F-15E** omawiać najdłużej, to jego uzbrojenie. 6-cio lufowe, obrotowe działko **M61A1** z zapasem 512 nabojów, umieszczone jest przed prawym skrzydłem w krawędzi obudowy kanału wlotowego. Uzbrojenie podwieszane o masie do 10695 kg instaluje się na pięciu węzłach podkadłubowych i czterech podskrzydłowych. Mogą to być: **AIM-7** *Sparrow* — 4 sztuki na zaczepach podkadłubowych (wersja myśliwska przewagi powietrznej) i **AIM-9** *Sidewinder* — 4 sztuki na zaczepach podskrzydłowych lub 8 sztuk **AIM-120** AMRAAM. Wyłącznie pod skrzydłami 6 sztuk **AGM-65** *Maverick*. Pod skrzydłami lub kadłubem podwieszone mogą być bomby: **Mk 20** *Rockeye* (26 szt.), **Mk 32** (26 szt.), **Mk 82** (26 szt.), **Mk 83** (15 szt.), **Mk 84** (7 szt.), **BSU 49** (26 szt.), **BSU 50** (7 szt.), **GBU 8** (5 szt.), **GBU 10** (7 szt.), **GBU 15** (2 szt.).

Asortyment bomb kończy się na bombach jądrowych typu **B 57** i **B 61** (do pięciu sztuk). Można także podwieszać zasobniki z niekierowanymi pociskami rakietowymi **LAU-3A** (do dziewięciu sztuk).

Andreas Kissell

KONKURS LOTNICZY

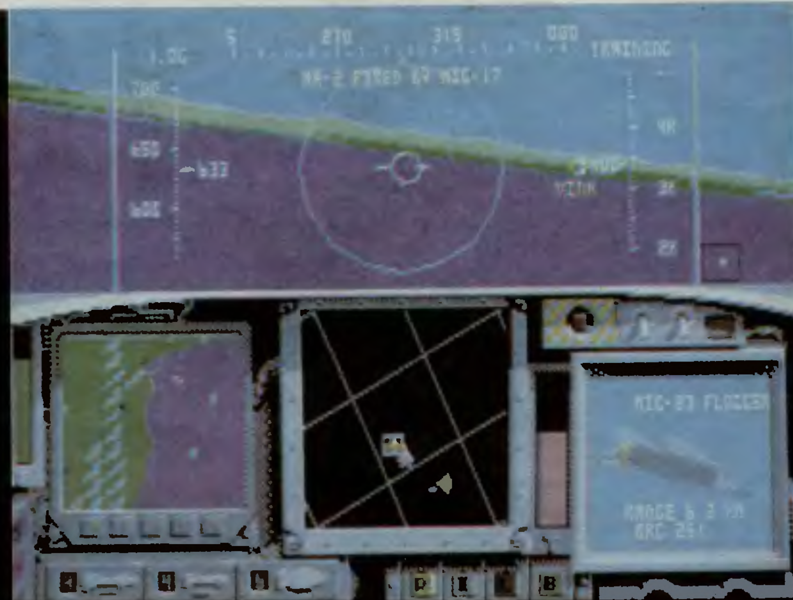
Jeśli uważnie przeczytaliście tekst Klaudiusza Dybowskiego pt. „Czy tylko zabawa?", na pewno zauważyliście kilkanaście pytań, jakie rzucił Klaudiusz. Dotyczą one problemów nawigacji i pilotażu.

Nasz konkurs polega na odpowiedzeniu na największą liczbę spośród zadanych przez Klaudiusza pytań. Można korzystać ze słownika, ze starszego brata, z informacji LOT-u i dowolnych innych źródeł. Konkurs jest bardzo trudny i na pewno nie dla początkujących.

Na dwudziestu najlepszych czeka jak zwykle dwadziescia joysticków z firmy „TAL" — Warszawa, ul. Mikowa 45.

Redakcja









IBM PC

Po wykonaniu 97 misji F-19 i F-117 naszła mnie nagle chętka na polatanie nieco bardziej rasowym myśliwcem. Choć F-19 jest na pewno symulatorem wyjątkowym, to jednak jest to samolot poddźwiękowy i jego zakres szybkości pozostawia nieco do życzenia. Tak więc po niewielkich poszukiwaniach zostałem „przeniesiony" na nowy typ samolotu — F-15 STRIKE EAGLE.

Muszę przyznać, że na początku byłem lekko rozczarowany. Firma Micro Prose jest znana z doskonałej jakości swych programów, a F-15 II na pierwszy rzut oka był mocno okrojoną wersją F-19. Podobna grafika, takie same cele, te same misje i znacznie bardziej uproszczony pilotaż — oto moje pierwsze wrażenia. Po kilku lotach treningowych okazało się jednak, że gra ta ma w sobie jakiś magnes...

Jak wspomniałem F-15 II jest uproszczony w porównaniu z F-19. Po pierwsze nie ma opcji doboru uzbrojenia. W każdą misję wyruszasz z 8 pociskami powietrze-powietrze (4 typu AMRAAM i 4 typu Sidewinder) oraz 6 rakietami powietrze-ziemia typu Maverick. Misja jest Ci przydzielona bez względu na to czy masz na nią ochotę i nie możesz zażądać jej zmiany. Wydaje mi się, że jest to cecha charakterystyczna oprogramowania dla IBM — również F-19 nie pozwala na zmianę misji w wersji dla PC choć mogę ją zmienić np. w F-19 na Amidze.

Sam pilotaż jest znacznie prostszy, co na pewno zadowoli graczy bardziej zainteresowanych strzelaniem aniżeli lataniem. Hamulce i podwozie chowają się na niektórych poziomach same, po wybraniu opcji „ROOKIE" (początkujący) lądowanie sprowadza się do zmiany wysokości lotu i wcelowaniu dziobem mniej więcej w lotnisko (lub lotniskowiec). Po chwili na ekranie pojawia się napis „AUTOMATIC LANDING ENGAGED", obraz znika i... lądowanie masz za sobą.

Po kilku lotach próbnych zacząłem szukać dziury w całym i jak dotychczas (62000 punktów oraz stopień pułkownika) znalazłem trzy niejasne sprawy. Po pierwsze nie możesz w żaden sposób odpalić rakiety w położeniu plecowym samolotu, co czasami jest najwygodniejszą formą ataku. Po drugie liczba trafień wrogimi rakietami ma wpływ jedynie na punktację. Po trzecie lądowanie na nieprzyjacielskim lotnisku jest zawsze równoznaczne z katastrofą — do niewoli w tej grze nie da się pójść.

Posiadacze monitorów kolorowych zauważą zapewne rakiety w dwóch kolorach: żółtym (naprowadzane radarem) oraz czerwonym i/lub pomarańczowym (sterowane na podczerwień). Tych pierwszych pozbywasz się bardzo łatwo wciskając klawisz C (Chaff) gdy rakieta jest mniej więcej w odległości 1 cm od Twojego "orzełka" na ekranie radaru taktycznego (ekran środkowy). Ponieważ zasobników antyradarowych masz aż 16 wystarcza ich zwykle do końca misji.

Rakiety na podczerwień (wystrzeliwane głównie z samolotów nieprzyjaciela) są znacznie bardziej złośliwe i niebezpieczne. Czasami udawało mi się ich unikać poprzez wykonanie zwrotu o 180 stopni i odpaleniu flary (klawisz F). Bywały jednak i takie sytuacje, że oszukana rakieta po krótkiej chwili trafiała na mój ślad ponownie i całą zabawę trzeba było powtarzać od nowa. Utrata celu (śladu) jest sygnalizowana na ekranie radaru taktycznego zmianą koloru rakiety z czerwonego lub żółtego na szary.

Do niespodzianek zaliczyłbym umiejętności pilotów przeciwnika. Obcy samolot jest bardzo łatwo zestrzelić z większej odległości; w zasięgu jednak od 10 km i bliżej trzeba się czasami nieźle napocić — wdawanie się w walkę kołową nie ma większego sensu. Znacznie lepszą taktyką jest natomiast odlot od przeciwnika na jakieś 10 — 15 km, a następnie wykonanie szybkiego zwrotu i... masz wroga jak na patelni. Jeśli obcy pilot idzie za Tobą jak cień spróbuj skorzystać z dopalacza (klawisz A) — pamiętaj jednak, że paliwko znacznie szybciej się wtedy wyczerpuje. Włączenie dopalacza jest sygnalizowane pojawieniem się żółtego prostokąta na wskaźniku ciągu. Dopalacz wyłącza się klawiszem "-". Z celami naziemnymi nie ma żadnych problemów.

Lądowanie jakie serwuje Ci F-15 II przyjąłem z dość mieszanymi uczuciami. Wiadomo przecież, że najbardziej niebezpiecznym momentem jest zetknięcie się z ziemią. Wielokrotnie zdarzały mi się sytua-

---

dokończenie ze str. 20

Pytania jakie postawiłem w artykule należą do gatunku zupełnie podstawowych dla każdego pilota. Opanowanie sztuki latania samolotem bojowym jest, moim zdaniem, znacznie trudniejsze aniżeli lot samolotem komunikacyjnym, choć byłoby może lepiej, gdyby na ten temat wypowiedział się pilot. Nauka latania nie jest sportem ani łatwym ani bezpiecznym; dlatego też dobry symulator określonego typu samolotu kosztuje zwykle kilkanaście milionów dolarów, dlatego nie ma takich programów na komputerach osobistych, dlatego uważam, iż domorosły pilot zabiłby się po kilkunastu minutach (jeśli nie sekundach) lotu.

Komputer pozwala jednak zapomnieć o często smutnej rzeczywistości i przenosi w ten zaczarowany świat miliony ludzi marzących o lataniu. Ludzkiego szczęścia nie da się zmierzyć metrem ani kilogramem i jeśli komukolwiek taka lotnicza iluzja przypadła do gustu nie pozostaje mi nic innego jak życzyć mu tyle samo lądowań co startów...

Nawet jeśli jest to na bakier ze wszystkimi możliwymi prawami na świecie.

Klaudiusz Dybowski



GAŁKOLOGIA:

A — włączanie dopalacza
B — hamulce (kołowe i aerodynamiczne)
C — wypuszczanie urządzenia zakłócającego pociski naprowadzane za pomocą radaru (chaff)
D — włącza/wyłącza opcję "Director" (patrz tekst)
F — wyrzucenie flary (zakłóca pociski naprowadzane na podczerwień)
G — rakiety Maverick (powietrze-ziemia)
L — chowanie/wypuszczanie podwozia
M — rakiety AMRAAM (powietrze-powietrze)
P — włączanie/wyłączanie autopilota
R — zmiana zakresu pracy radaru taktycznego
S — rakiety Sidewinder (powietrze-powietrze)
T — zmiana celu (np. wybór nowego)
W — zmiana punktu nawigacyjnego (waypoint)
X — zmniejszanie mapy sytuacyjnej (oddalenie)
Z — powiększanie mapy sytuacyjnej (zbliżanie)
ENTER — odpalenie rakiety
BACKSPACE — działko
ESC — katapultuje pilota
\+ — zwiększa ciąg
\- — zmniejsza ciąg
SHIFT + — pełny ciąg
SHIFT - — ciąg zerowy
ALT A — przyspiesza czas
ALT B — uwaga! szef na horyzoncie, chowaj grę
ALT D — wierność graficznego odtwarzania szczegółów
ALT J — centrowanie joysticka
ALT K — czułość sterów (klawiatury)
ALT P — pauza
ALT Q — koniec gry
ALT R — uzupełnienie paliwa i amunicji
ALT T — lot treningowy
ALT V — natężenie dźwięku (głośność)
SPACJA — powrót do widoku z kabiny
F1 — widok do przodu
F2 — widok w lewo
F3 — widok w prawo
F4 — widok do tyłu
F5 — widok (Trail View)
F6 — widok (Chase Plane)
F7 — widok (Side view)
F8 — widok z rakiety
F9 — widok taktyczny
F10 — odwrócony widok taktyczny



cje w których przyziemienie wypadło bez jakichkolwiek problemów ale odrobinę „przesmarowałem" za koniec pasa i... na ekranie pojawiał się trębacz i żałobne flagi. Recepta na najprostsze lądowanie jest następująca:

1. Wciśnij G i przybierz kierunek na lotnisko. Na ekranie ujrzysz drogę startową i migający napis NO TARGET). Lotnisko to powinno być oddalone od Ciebie o jakieś 50 km. Zniż się możliwie szybko od około 1800 stóp.
2. Ustaw się na prostej do lądowania czyli mniej więcej w osi drogi startowej (widać to na wszystkich trzech ekranach).
3. Wyważ odpowiednio stery, tak aby horyzont tworzył linię prostą (ALT — K). Najlepsze wyniki daje latanie z „czułością sterów" ustawioną na 3. Gdy na ekranie ujrzysz KEYBOARD SENSITIVITY 1 ustaw horyzont, a następnie wciśnij dwukrotnie ALT — K.
4. Zmniejsz ciąg wciskając cztery razy klawisz "-" i zaraz potem wypuść hamulce (klawisz B). Gdy prędkość dojdzie do około 200 km wypuść podwozie (klawisz L). Podnieś dziób samolotu do góry.
5. Staraj się utrzymać wysokość około 1500 stóp do mniej więcej 12 kilometra przed pasem. Następnie oddaj lekko drążek od siebie. Nieustannie kontroluj odległość do progu pasa i wysokość. Na 7 km przed pasem powinieneś mieć nie więcej niż 700 stóp i prędkość około 160 kmh.
6. Gdy będziesz około 1 km przed pasem pochyl dziób i wyprowadź samolot do poziomu na około 15 stopach wysokości. Zmniejsz ciąg do zera wciskając klawisze SHIFT i -. Staraj się utrzymać samolot na osi centralnej drogi startowej. SAFE LANDING oznacza, że Ci się to udało.
7. Znacznie prościej jest wylądować na normalnym lotnisku aniżeli na lotniskowcu. Na szczęście zapas paliwa jest tak duży, że zwykle starcza go na długo po wyczerpaniu amunicji co z kolei umożliwia wyszukanie odpowiedniego lotniska do lądowania (a jest ich zwykle bardzo dużo). Przy okazji nie istnieje konieczność lądowania na tym samym lotnisku z którego rozpocząłeś lot.

Miłośnicy strzelaniny będą mieli do zgryzienia pewien problem — celów jest zwykle znacznie więcej aniżeli amunicji. Okolice celu głównego są zwykle najeżone bazami lotniczymi i radarami SAM. Jeśli przed wykonaniem zadania usunąłeś z nieba nieprzyjacielski złom i nie masz już rakiet powietrze-powietrze staraj się przede wszystkim niszczyć bazy lotnicze (zmiana celu — klawisz T). Działko nie jest zbyt poręczne, a przy tym nie wystarczy strzelać w pobliżu przeciwnika tak jak to było w F-19 — trzeba go mieć dokładnie w środku celownika i w odległości 1—2 km.

Cele i rakiety są obramowane kwadratami. Jeśli masz ustawioną właściwą broń cel pojawia się jako biały kwadrat, który niebawem zmieni się w biały romb. Gdy biały romb zmieni kolor na czerwony natychmiast strzelaj (klawisz Enter) — dziób „orzełka" nie musi być dokładnie zgrany z celem. Dotyczy to oczywiście tylko rakiet — przy stosowaniu działka obowiązują inne zasady.

Własną rakietę widzisz zawsze jako obiekt obramowany zielonym kwadratem. Rakiety przeciwnika są obramowane także lecz kwadrat jest koloru żółtego. Sam fakt pojawienia się rakiety przeciwnika wcale nie oznacza, że pocisk Cię „widzi" — o tym informuje Cię radar taktyczny. Przy okazji: aby zwiększyć zakres radaru taktycznego (LONG RANGE RADAR) wystarczy wcisnąć dwukrotnie klawisz R. Błyskający punkt na mapie sytuacyjnej (lewy ekran) to rakieta przeciwnika. Ten ekran informuje Cię skąd nadejdzie cios i jakie jest Twoje aktualne położenie. Zielone prostokąty to przyjazne lotniska. Samolotów nie widać na tym ekranie w ogóle. Dwa jarzące się krzyżyki to Twój cel główny (PRIMARY) i dodatkowy (SECONDARY). Jeśli nie wiesz jak do nich dolecieć włącz autopilota (klawisz P).

Oprócz scenariuszy znanych już z F-19 (Libia, Zatoka Perska, Bliski Wschód) autorzy dołączyli Wietnam i opcję w której grający może korzystać z dyskietek z dodatkowymi scenariuszami. Z moich przygód wynika, że najciekawiej jest właśnie w Wietnamie choć na obojętność nieprzyjaciela nie można narzekać w żadnym teatrze działań wojennych.

Aby skrócić sobie nudny dolot możesz wcisnąć ALT — A co przyspiesza czas (wyłączenie — ponowne wciśnięcie tej samej kombinacji). Uważaj jednak na ruchy sterami — samolot staje się niezwykle czuły i gwałtowny i bardzo łatwo jest wyrżnąć w ziemię przy lada okazji.

Ponieważ akcja rozwija się i rozgrywa bardzo szybko możesz mieć kłopoty z rejestrowaniem wszystkich przeciwności losu jakie serwuje Ci komputer. W tym celu wprowadzono opcję „Director" (klawisz D), dzięki której widzisz np. odpalenie kierowanej przeciw Tobie rakiety. Dzięki temu wrażenia (zwłaszcza wizualne) są znacznie głębsze choć czasami może to przeszkadzać w koncentracji.

Choć F-15 jest symulatorem zdecydowanie różniącym się od F-19 pod względem realiów lotu, to jednak nie mogę powiedzieć, żebym miał przez to mniejszą satysfakcję. Przypuszczam nawet, że odbierze on szereg wielbicieli F-19 ze względu na nieco większą atrakcyjność związaną z walkami powietrznymi i ogólnie STRZELANIEM. Dużym plusem jest fakt, że „gałkologia" obu programów nie różni się w jakiś znaczący sposób, dzięki czemu znacznie szybciej można opanować technikę pilotażu nowym samolotem.

I jeszcze jeden trick dla niecierpliwych i roztargnionych. Jeśli zdobyłeś jakiś medal czy sporo punktów i boisz się „zabić" w następnej misji zakończ program za pomocą ALT — Q, skopiuj plik o nazwie HALLFAME np. na dyskietkę i... wróć do gry. Jeśli podczas misji ziemia nagle się na Ciebie rzuci skopiuj w/w plik z dyskietki do katalogu w którym rezyduje Twój „orzełek". Jest to jedyny pomysł na nieśmiertelność pilota jaki znam. Wiem, że to nie jest sportowe ale niektórzy tak lubią...

Sidewinder

Firma: Micro Prose
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC

ADENEK JEDYNY W POLSCE LICENCJONOWANY DYSTRYBUTOR WYROBÓW FIRMY TURBO POLECA W HURCIE I DETALU



TURBO JUNIOR 2: 4 Mikroprzełączniki, 1 przycisk fire, Najtańszy joystick na mikroprzełącznikach.



TURBO MICRO 6: 6 mikroprzełęczników, 2 przyciski Fire, Auto Fire.



Turbo PRO: 6 mikroprzełączników, 2 przyciski Fire, Auto Fire z przełącznikiem.



TURBO PRO ACRYL: 6 mikroprzełączników, 2 przyciski FIRE, Auto Fire z przełącznikiem przezroczysta obudowa.



TURBO PROFI: 6 mikroprzełączników, 4 przyciski FIRE, Auto Fire z przełącznikiem.



TURBO COCPIT: Wspaniały do gier symulacyjnych wszelkiego typu, 2 przyciski Fire, Regulowana prędkość Auto Fire.



TURBO 6: 6 mikroprzełączników, 2 przyciski Fire, Auto Fire.



TURBO 2 SUPER: 8 mikroprzełączników, 4 przyciski Fire, Auto Fire z przełącznikiem.



TURBO IBM 2: joystick do komputerów standardu IBM, 2 przyciski Fire.

I WIELE INNYCH ARTYKUŁÓW, TAKICH JAK:

- PUDEŁKA NA DYSKIETKI ■ MOUSE PADY ■
- PODSTAWKI POD DRUKARKI I MONITORY ■
- ŚRODKI CZYSZCZĄCE DO SPRZĘTU ELEKTRONICZNEGO.

ADENEK

RASZYN K. WARSZAWY UL. MICKIEWICZA 14
05-550 WARSZAWA TEL. 56-08-91
POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW
NASZYCH TOWARÓW NA TERENIE CAŁEGO KRAJU!

LOST PATROL

7 czerwca 1966 roku śmigłowiec Bell UH-1H "Iroquois" przewożący na pokładzie powracających z urlopu na front amerykańskich żołnierzy piechoty, nie powrócił do bazy w Sajgonie. Po upływie regulaminowych 12 godzin, w aktach nazwiska dwóch pilotów i czternastu pasażerów śmigłowca opatrzone zostały adnotacją "LOST".

THE LOST PATROL

Zestrzelenie przeżyło siedmiu. Siedmiu przeciętnych ludzi, bezlitośnie skazanych na konfrontację z własną słabością w drodze do najbliższej bazy US Army. Nie widzą szansy przetrwania. Za sobą pozostawiają wrak, będący grobowcem dziewięciu ich kolegów. Przed nimi — blisko 100 kilometrów najeżonej pułapkami i okrutnymi patrolami Viet Congu tropikalnej dżungli...

* * *

Przeprowadzić siedmiu wyczerpanych, pozbawionych żywności, amunicji i nadziei ludzi przez 57 mil zielonego piekła — oto zadanie, jakie stawia przed Tobą jeden z najnowszych produktów firmy Ocean — program „The Lost Patrol", autorstwa Duncana MacDonalda i Paula Lakina.

Mogłoby się wydawać, iż gra o tego typu fabule może co najwyżej rozwijać wzorce oparte na takich produkcjach, jak "Operation Wolf", jednak w tym wypadku dokonany został ważny przełom. "The Lost Patrol", choć bogaty w sceny walki i przemocy, jest grą zdecydowanie antywojenną, obnażającą w całości pusty bezsens wydarzeń w Wietnamie.

Poza wątpliwymi ilościami amunicji posiadasz przede wszystkim mapę, która przestawia ukształtowanie terenu i przypuszczalne rozmieszczenie większych oddziałów Viet Congu (Weaver nazywa ich "*Charlie*"). Na małe patrole i pojedynczych partyzantów można natknąć się wszędzie. Równie liczne są zamaskowane w ryżu stanowiska CKM'ow, snajperzy ukryci w wioskach i pułapki na ludzi.* Do przejścia przez pole minowe niezbędny jest długi nóż, granat trzeba rzucić w ciągu 3 sekund, bo eksploduje w ręku, zaś samotny Wietnamczyk w walce wręcz nie umie uniknąć ciosów głową. Resztę odkryj sam, gdyż "Lost Patrol" to również sprawdzian Twoich umiejętności rozwiązywania problemów, zdolności przewidywanis i dowodzenia.

Jako dowódca, musisz dbać o swoich ludzi. Zawsze pamiętaj o krótkich przerwach w marszu w ciągu dnia i rozbijaniu obozu na noc. Nie wolno dopuścić ci do sytuacji, w której żołnierze odmawiają posuwania się naprzód z powodu wyczerpania. Siłę żołnierzy **(S)**, ich morale **(M)** oraz odniesione obrażenia ukazuje tzw. *Team Morale Screen*, dostępny pod ikoną "M". Tam również możesz zmienić prowadzącego **(LEAD)** i wyznaczyć zwiadowcę **(SCOUT)**, który będzie posuwał się w pewnej odległości od czoła grupy. Szczegółowego rozpoznania dokonujesz wybierając ikonę z "siatką" i wskazując interesujący Cię obszar.

Kiedy okaże się to konieczne, możesz ograniczyć racje żywnościowe do połowy lub nawet 1/4, ze wszystkimi możliwymi konsekwencjami takiego postępowania. Na znalezienie czegoś jadalnego w dżungli bądź pomoc dobrych ludzi z napotkanych wiosek trudno liczyć.

Gdzie jednak kryje się pacyfistyczne przesłanie programu "The Lost Patrol"? Przede wszystkim w atmosferze, towarzyszącej grze. Ogólnie ciemna kolorystycznie oprawa graficzna, skąpa, pozostająca w tle, lecz budząca niepokój muzyka, i przede wszystkim wspaniałe "wstawki", nierzadko animowane, ukazujące milczącą dżunglę i ciężki marsz krańcowo zmordowanych ludzi — wszystko to stwarza specyficzne poczucie realizmu, wymusza psychiczne uczestnictwo w toczących się wydarzeniach, nie pozwala patrzeć na grę z dystansu. W konsekwencji nie można odbierać obojętnie wielu zjawisk i sytuacji, przeżywając wręcz dylematy moralne, zbliżone do tych, jakie zapewne niegdyś były rzeczywistym uczestnikom wojny w Wietnamie. A kiedy podczas zabawy zadajesz sobie pytanie, jaki właściwie jest cel Twojego pobytu w tej dżungli, na ile to, co robisz, służy Twojemu przeżyciu, a na ile usprawiedliwiasz własne okrucieństwo okolicznościami, to są to już poważne wartości dydaktyczne gry "The Lost Patrol". I może okazać się, że napotkawszy bezbronnego cywila (który de facto może wydać cię najbliższemu patrolowi Viet Congu) zawahasz się pociągając za cyngiel. A widok hełmu zatkniętego na symbolicznym grobie jednego z ludzi, za których byłeś odpowiedzialny, tysiąc mil od jego domu — pozwoli przemyśleć pewne problemy i spojrzeć inaczej na wiele spraw.

* Tzw. *booby — traps*. Typowa, zakopywana samotnie w ziemi mina, zawiera ładunek 700 stalowych kulek, rozrzucanych po zdetonowaniu pod kątem 60 na odległość niemal 250 metrów!!!

Master

Sierżant *Charles Weaver*
Wzrost: 175 cm, waga: 69.5 kg. 29 lat, kawaler. 2 lata w armii, 10 miesięcy służby wywiadowczej w Wietnamie. Odznaczony za dzielność w boju w październiku 1964 roku.

Szeregowy *William Blom*
Wzrost: 185.5 cm, waga: 76 kg. 24 lata, żonaty, jedno dziecko. Sześć miesięcy aktywnej służby w Wietnamie, 2 Dan aikido.

Szeregowy *Robert Case*
Wzrost: 180 cm, waga: 67 kg. 31 lat, żonaty, dwoje dzieci. Dziewięć miesięcy aktywnej służby w Wietnamie.

Szeregowy *Harvey Moore*
Wzrost: 172.5 cm, waga: 73.5 kg. 22 lata, kawaler. Sześć miesięcy aktywnej służby w Wietnamie.

Szeregowy *Richard Bachman*
Wzrost: 177.5 cm, waga: 73 kg. 28 lat, kawaler. Czternaście miesięcy w armii, sześć miesięcy aktywnej służby w Wietnamie. Wysokiej klasy strzelec.

Szeregowy *Dawid Cain*
Wzrost: 183 cm, waga: 74 kg. 27 lat, kawaler. Siedem miesięcy aktywnej służby w Wietnamie.

Szeregowy *Juan Gomez*
Wzrost: 167.5 cm. waga: 60 kg. 24 lata, żonaty, dwoje dzieci. Dziewięć miesięcy aktywnej służby w Wietnamie.

Firma: Ocean
Rok produkcji: 1991
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC

TIPS & TRICKS



A

ALIGATA BLAGGER
Commodore
Poczekaj chwilę nie naciskając **SPACE**, a obejrzysz wszystkie etapy gry.
(*Marcin Fryże*)

ARKANOID
IBM
Jesli nie chce ci się odbijac piłeczki to w **REDEFINE KEYS** (na początku gry) napisz jako **FIRE — B**. Teraz w czasie gry nacisniecie **B** otwiera wyjscie do następnej planszy.
(*Maciej Zalewski*)

ARKANOID II
Amiga
Wpisanie się na liste wynikow jako **DEBBIES** daje nieograniczoną liczbe batow.
(*Bartłomiej Jaskołka*)

ASTERIX
Amiga
Gdy konczy sie energia to **F7** regeneruje ja.
(*Daniel Radziejewski*)

ATARI GIRLS
Atari
Nawet nie wgrywaj bo takich pasztetow swiat nie widział.
(*Six Anu*)

B

BARBARIAN
Amiga
Po rozpoczęciu gry wpisac: **04-08-59**, uzyskasz niesmiertelnosc, nie działa ona na upadki.
(*Bartłomiej Jaskołka*)

BARBARIAN
Commodore
Jeśli do gry wpisał sie hacker **RELAX** to nacisniecie **T** daje nieśmiertelnosc. Nie chroni to jednak przed ucięciem głowy.
(*Abbas*)

BASIL
???
Lista przedmiotow, ktore Basil ma znalezc: **noż, kwiaty w wazoniku, pistolet, papieros, klucz do otwierania drzwi.**
(*Paweł Więcek*)

BLACK LAMP
Atari
Aby zebrac niektore lampy stan na ogonie smoka, 20 razy przyłoż mu w głowe, gdy padnie — reszta lamp jest Twoja.
(*Six Anu*)

BLINKY'S SCARY SCHOOL
Atari
Niesmiertelnosc — natychmiast po zaladowaniu gry nacisnąć **OPTION**, potem **SELECT** i **START**.
(*Rafał Moscicki*)

BOULDER DASH
Commodore
Czas zatrzymuje **SPACE**.
(*Marcin Fryże*)

C

CRYSTAL RAIDER
Atari
Jesli w czasie startu wcisnięty będzie **FIRE** to uzyskujemy odpornosc na wszystko z kryształkami włącznie. W grze normalnej dodatkowe życie dostaje się za zebranie wszystkich kryształków.
(*Telefax*)

D

DANGER FREAK
Commodore
(wersja dyskowa) podanie na poczatku daty **17.04.70** daje nieskonczona liczbę życ.
(*Dawid Pietruszynski & J. Smolinski*)

DEFENDER OF THE CROWN
Amiga
Po podbiciu jakiegos terytorium wcisnij jednoczesnie **HJKL**, a otrzymasz 1024 rycerzy.
(*Bartłomiej Jaskołka*)

DROP ZONE
Atari
Nacisniecie **SPACE** powoduje zniszczenie wszystkiego co na ekranie, można powtorzyc 3 razy.
(*Marcin Wisniewski*)

DYTER 07
Amiga
Niesmiertelnosc — w czasie prezentacji wpisz **GIB**
(*Bartłomiej Jaskołka*)

F

F-15 STRIKE EAGLE
Atari
Jesli zabraknie Ci paliwa, a chcesz jeszcze długo polatac to wcisnij i trzymaj klawisz **A**, samolot nie spada i leci z niesłychana prędkoscią SPC — ok. 1400. Kody do gry: **O-G, 1-A, 2-I, 3-G, 4-I, 5-B, 6-C, 7-H, 8-L, 9-H, 10-A, 11-P, 12-C, 13-B, 14-K, 15-E.**
(*Maciej Zalewski, Marcin Kobierzynski*)

FLAK
Atari
Przytrzymanie klawisza **ESC** zwalnia grę.
(*Marcin Kobierzynski*)

FORT APOCALYPSE
Atari
Nie trzeba lądowac po uwiezionych komandosow, można do nich strzelac a licznik będzie punktował tak samo.
(*Dariusz Gałązka*)

FREDDY HARDEST II
Commodore
Między poziomami przenosisz się stając na obsuniętej cegle w posadzce i kierując gora/doł.
(*Marcin Fryże*)

G

GHOSTBUSTERS
Atari
Jeszcze jeden numer konta: **HERBIE** nr **22723124.**
(*Six Anu*)

GREAT GIANNA SISTERS, THE
Commodore
Wciśnięcie jednoczesne **IJMN** lub **ARMN** przenosi do następnej planszy. Poprawka do wczesniejszej wersji — ukryte klocki przenoszące o 3 etapy są na etapach: 3, 8, 17, 22, 25, 28. Mrowki i smoki pojawiające się na koncach niektorych z nich można zabijac porcjami kilkunastu kulek.
(*Beast, Misiaczek, Dawid Pietruszynski & J. Smolinski*)

GUENIE
Commodore
Klawisz „-" przenosi do następnej planszy.
(*Marcin Fryże*)

I

INFILTRATOR
Atari
Litera **W** — wyciszanie silników, w trybie łączności nacisnąć **A** i przepisac trzy cyfry identyczne jak na gorze mapy (uaktywnienie autopilota). Aby zapytac przelatujący samolot o kod naciśnij **S** (w trybie łącznosci) i napisz **REQUEST ID**, odpowiedz — **HAYMISH REQUESTING IDENTYFICATION**, odpowiadasz — **INFILTRATOR** na to on — **GOOD LUCK JOHNNY**.

ITALY'90
Commodore
Aby strzelić gola należy isc z piłka z wciśniętym **FIRE** srodkiem boiska.
(*Luk*)

JOE BLADE
Atari
Aby rozbroić bombę należy wejść na nią i ustawic kod: **ABCDE**.
(*Grzegorz Marchlewicz, Żynzio & Kotek*)

K

KRAKOUT
Commodore
Wcisnięcie klawisza **CTRL** spowalnia grę.
(*Luk*)

L

LAST NINJA II, THE
Commodore
Po ukazaniu się planszy tytulowej nacisnąc **SPACE** i klawisze funkcyjne, potem **F1** — przenosi do następnego etapu, **F3** i **F5** — pokazuje drobne przedmioty, **F8** — pauza.
(*Lukasz Kirzyński*)

LAST STARFIGHTER, THE
Aby nabrac potrzebną energię do statku należy leciec (teleportowac się) na słonce **CELOS**.
(*Dariusz Gałązka*)

M

MICROPROSE SOCCER
Commodore
Chcąc podkręcić piłke należy wraz z nacisnięciem **FIRE** skierowac joystick w pożądaną stronę, aby zrobic przerzutkę musisz zatrzymac się, nacisnac **FIRE** i joystick w tył.
(*Marcin Wojtyczka*)

MIDNIGHT RESISTANCE
Commodore
Gdy zginałes na amen i pojawi się **GAME OVER** wyjmij dysk ze stacji, dwa razy nacisnij **FIRE**. Level zacznie się od poczatku z pełną iloscia życ, włóż ponownie dyskietkę.
(*Luk*)

MÓZGPROCESOR
Atari
Sejf otwiera się poleceniem: **NACIŚNIJ 2010Ł**.
(*Szymon Lęski*)

N

NINJA MASACRE
Commodore
Kody dla poszczególnych leveli: **5 — SNOW, 10 — BEER, 15 — STAG, 20 — BARD, 25 — HOLE, 30 — HUGE, 35 — EASY, 40 — WIDE, 45 — COLA.**
(*Gustaw*)

O

ONE ON ONE
Atari
Chcac wygrac z komputerem należy odwrocic się i stanąc w prawym gornym rogu, w 75% trafienie zapewnione.
(*Żynzio*)

P

PRELIMINARY MONTY
Atari
Po włączeniu **START**, trzymajac klawisz **SELECT** zejdź po linie w dół. Gdy będziesz na samym dole gra zatrzyma się, pusć wtedy trzymany klawisz i idz w dół. Tracąc jednego ludzika bedziesz o kilka plansz dalej. Po straceniu 5 życ w pierwszej komnacie wystarczy nacisnąc **FIRE** i gra toczy się dalej.
(Fredry, Żynzio)

PRINCE OF PERSIA
Amiga
Nacisnięcie **SHIFT L** przenosi do kolejnego etapu (tylko 4), **SHIFT S** wyłącza dzwięk.
(*Mefiu*)

R

ROAD RACE
Atari
Jesli goni cię policja (miga kołeczko z napisem **RADAR WARNING** to daj gaz do dechy i uciekniesz im.
(*Marcin Wisniewski*)

S

SHINOBI
Commodore
Nacisnięcie **C** (Commodore logo) przenosi do następnego etapu gry.
(*Beast*)

SORCERY
Commodore
Energię uzupełniasz siadając na garnku, każdy garnek jest dwusiadowy.
(*Marcin Fryże*)

SPY VS SPY I
Commodore
Jak wygrac? Znajdz pokój z dwoma samolotami na drzwiach, nad drzwiami wejsciowymi zainstaluj pistolet lub kwas i czekaj. Przeciwnik po zgromadzeniu wszystkich przedmiotow wchodzac do pokoju zginie, a jego teczka trafi pod szafę. Już prawie wygrales.
(*Roger*)

STARQUAKE
Atari
Kody z podanymi poziomami: **1 — TRIAD, 2 — KERNX, 3 — WHOLE, 4 — MINIM, 5 — SALCO, 6 — ATARI, 7 — PENTA, 8 — COSEC, 9 — Z.A.P, 10 — ARTIC, 11 — CRASH, 12 — ARGON, 13 — QUARK, 14 — DELTA, 15 — SECON.**
(*Bogumił BAX Zając*)

SUPER BOULDER DASH
Atari
Włączenie **AUTOFIRE** spowalnia grę.
(*Dariusz Gałązka*)

SWAT
Atari
Aby przejść etap należy na skrzyżowaniu nie wchodzic na chodnik tylko poruszac się po ulicy i kosic wszystkich. Gdy pojawi się facecik z dziewczyna zastrzel go, ot i wsio.
(*Żynzio*)

T

TEST DRIVE I
Commodore
Gracze, ktorzy nie mogą dojrzec liczby obrotow i prędkosci niech wcisna **V**, grac pomoże wcisnięcie **D**.
(*Luk*)

THUNDERCATS
Commodore
Aby „zrobic" duży wynik należy na **levelu 3** stanąć przy pierwszej kolumnie z czaszką (stanac tak żeby żaden wrog nie pojawiał się na ekranie), gdy licznik czasu osiągnie ok. 7 minut trzeba jak najszybciej isc na koniec planszy. Tam dostajemy premię po 100 pkt. za jednostkę czasu i każdego zabitego wroga.
(*Krzysztof Herdzik*)

TIRES
Atari
Aby przeskoczyc jezioro należy rozpędzic się z gorki (**FIRE** joy w prawo), podskoczyc, po drugiej stronie zwolnic (**FIRE** joy w lewo)
(*Marcin Kobierzynski*)

U

UNIWERSAL HERO
Atari
Litera: **P** — wzięcie przedmiotu, **U** — uruchomienie przedmiotu, **A** — wyłaczenie gry, **S** — działa jak **START**.
(*Bogumił BAX Zajac*)

W

WINGS OF FURY
Amiga
Po wytoczeniu samolotu z ładowni wpisac hasło: **COLIN** lub **COLIN WAS HERE**, potem **P** — daje nowy samolot, **M** — nieskonczoną ilosc amunicji, **C** — zmienia w locie uzbrojenie, **D** — regeneracja uszkodzen samolotu, **F** — uzupełnianie paliwa.
(*Tomasz Drewnowski, Mefiu*)

WORLD KARATE CHAMPION
Atari
Aby grała muzyka należy wpisac: **LOT** lub **L.O.T**, wyłaczenie przez **CTRL T**.
(*Lutek*)

X

X-OUT
Amstrad
Wez statek lub cokolwiek innego, na co starcza punktow, przesun do prawego dolnego rogu ekranu (na „motylka") i nacisnij FIRE. Dostaniesz trochę punktow.
(*Glaurung U.*)

Z

ZORRO I i II
Atari
Idac podziemiami do więzienia nie zbieraj woreczkow złota, bo jesli zginiesz to trudno Ci bedzie odnalezc drogę.
(*Six Anu*)

ZYNAPS
Commodore
Jesli do gry wpisał się hacker RELAX to nacisnięcie **T** daje niesmiertelnosc
(*Abbas*)

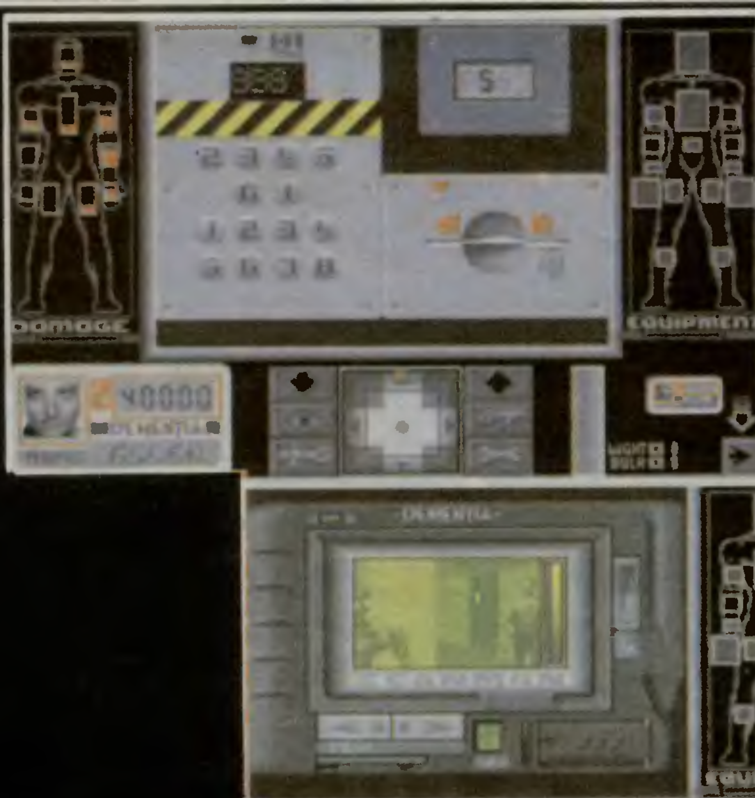
HIGH SCORE

A ostatni będą pierwszymi, oczywiscie gdy dobrze się postarają. Formuła HS zakłada drukowanie tylko pobitych rekordów. W ostatniej porcji listów dostaliśmy niewiele nowych wyników ustawiających wyżej poprzeczkę. Do roboty!

SPORT I TURYSTYKA

Arkanoid II	452320	l.2 pl.8	Andrzej Januc
Arkanoid III	303750		Gutkiewicz Gustaw
Block Out	45836		Jan Paszkiewicz
Cabal	896150		Kamilos from Moonshiners
Crazy Cars II	261006		Kamilos from Moonshiners
Fist II	115500	zx	Cubitus
Grand Prix Simul. II	95	%, zx	Promil
Mr.Dig	549000		Telefax
Nexuss	77650	misja 30	Tomek Furmankiewicz xl
Popcorn	29413	7 pl.	Jan Paszkiewicz
Solitaire MS-Windows	4214	ibm	Pegaz Ass
Solitaire MS-Windows	4514	ibm	Ewa Płodzien
Tigris	2600		Jan Kozuchowski
West Bank	1048360		Promil
Zorro	127000		Telefax

Test Drive II	278562 MasterD.	Kamilos from Moonshiners
Test Drive II	319459 Europea.	Kamilos from Moonshiners








Atari ST

CORPORATION

...Santa Monica,
2031.07.09

Nazywam się Steve Summer. W Zodiacu dobrze znają to nazwisko. Mówią o mnie: gdzie diabeł nie może tam Summera pośle. Nie myślcie, że się przechwalam. Należę do elity komandosów Zodiacu. A mimo to wpadłem. Siedzę w celi, na którymś tam piętrze centralnego gmachu U.C.C. Corporation. Nie uwierzycie, kto mnie tu zapudłował — dwa roboty serii RX 201. To moja pierwsza zawodowa wpadka. Ale odegram się. Jutro już mnie tu nie znajdą. Ten żółty android, który przynosi mi jedzenie wydaje się mało rozgarnięty. To nic, że trzyma mechanicznego pająka na stalowej smyczy. Kiedy mnie tu zamykali nie odebrali mi drobnych przedmiotów osobistych. Dziwne, ale widocznie nie mieli tego zapisanego w programach. Mogę więc pisać na stronicach notatnika. Jak będę stąd wiał, porozrzucam po gmachu trochę zapisanych kartek. Kiedy ludzie Zodiacu będą robili z tej metalowej bandy kupę złomu, może je odnajdą. Nie wykluczone zresztą, że tylko tyle po mnie pozostanie...

Muszę się streszczać. Zardzewiały co trzy minuty podpatruje mnie przez wizjer. Chcę przekazać kilka słów ludziom z mojego plutonu. Zwracam się do Donny Jaxxon, do Toni Carter oraz do Ciebie, Ricku Allen. Teraz Wasza kolej. Powiedzcie szefowi, że po tym co tu zobaczyłem podtrzymuję, że nasze coredroidy nie są bez szans. Jeśli jednak wybór padnie na Was, to radzę Wam zabrać kombinezony. To dobra ochrona. Laser model I także w zupełności wystarczy. Musicie zabrać jak najwięcej power packów. Płyty-pułapki oceniam jako znakomite. Gołe pięści tu na nic. Nie żałujcie też forsy na opatrunki i medomat. Nie lekceważcie drinków. W krytycznych momentach nie regenerują się siły. Bez komputera i wizjera podczerwieni też nie radzę ruszać w drogę. Wiem jednak, że nie wszystko można zabrać. I dlatego dobór reszty sprzętu jest trudny. Uważam jednak, że narkotyki, bioprotezy i inne bajery możecie sobie darować.

Na pierwszych kondygnacjach najgroźniejsze są pająki. Trudno się przed nimi ustrzec. Atakują z sufitu, najczęściej twarz. Jaszczuropodobne mutanty radzę omijać. Toż to biologiczne czołgi, na szczęście dość powolne jak dla Was. Z robotami nie będziecie mieli większych problemów pod warunkiem, że nie podejdą zbyt blisko.

Nie rozwalajcie kamer z laserów. Szkoda energii. Ten sam skutek osiągniecie odwracając obiektyw kamery na pustą ścianę. Unikajcie jak ognia nielicznych ludzi, byłych pracowników U.C.C. To szaleńcy. Będą starali się was wyeliminować nie mniej gorliwie od robotów. Drzwi zamknięte na zamki numeryczne otwierajcie look pickiem, bo brak czasu na odgadywanie kombinacji cyfrowych.

Rety, muszę już kończyć, gdyż słyszę zbliżające się, charakterystyczne kroki. To żółty idzie z obiadem. Zardzewiały już wkłada klucze do zamku. Stawiam wszystko na jedną kartę. Powodzenia i do ewentualnego zobaczenia...

W końcu ubiegłego roku zespół programistów z Core Dementia kierowany przez Billa Allena i odpowiedzialnego za grafikę Keva Bulmera wkroczył na rynek gier z nowym przebojem pod nazwą Corporation.

W Corporation programiści po raz pierwszy użyli tzw. płynnego efektu scrollowania, zbliżającego animację z rzeczywistością, również dzięki zaimplementowaniu większej iczby szczegółów.

Akcja Corporation to futurystyczna wizja koszmaru rozgrywającego się w olbrzymim, szesnastokondygnacyjnym budynku koncernu U.C.C. Corporation, czołowego producenta robotów przeznaczonych do wykonywania prac domowych, czynności produkcyjnych i usług.

Kosztowne prace konstrukcyjne i badania mające na celu osiągnięcie perfekcyjnej jakości robotów najnowszej generacji RX wpędziły tę firmę w poważne kłopoty finansowe, i w rezultacie stały się przyczyną wykupienia jej przez nieuczciwą konkurencję.

Pod nowym kierownictwem U.C.C. wkrótce podupadła a zapowiadane przez nią nowe produkty pojawiały się z poważnymi, nieraz z wieloletnimi opóźnieniami. Jednocześnie firma zaczęła wypuszczać prototypy robotów bojowych, z czego wywnioskowano, że podjęto w niej szeroko zakrojone prace nad zastosowaniami militarnymi.

Tak też było, gdyż w roku 2031 firma wypuściła informacyjną serię uniwersalnych robotów bojowych oznaczonych symbolem RX 201, wyposażonych w broń o wielkiej sile ognia i znajdujących zastosowanie zarówno w zwalczaniu terroryzmu, jak i na w regularnej wojnie. Równolegle firma podjęła badania i opracowania w dziedzinie inżynierii genetycznej, co ukoronowane zostało wyprodukowaniem gatunku jaszczuropodobnego.

Mniej więcej po upływie roku firma rozpoczęła produkcję seryjną w obydwu dziedzinach. I wtedy wydarzyła się rzecz z pozoru nieprawdopodobna. Jeden z mutantów zbuntował się i uciekł z laboratorium do hal produkcyjnych, podporządkowując tam sobie duży oddział robotów. Powstała w ten sposób grupa zaczęła mordować personel zakładów i wszystkich tych, którzy usiłowali się przedostać na objęte buntem tereny. Stopniowo rebelia rozszerzała się, a kompleks U.C.C. wymknął się spod kontroli firmy. Niespójne informacje o tych wydarzeniach przedostały się do prasy. To spowodowało lawinowy rozwój wydarzeń. Kilku kongresmanów wystąpiło z interpelacją i zażądało wyjaśnienia oraz opanowania sytuacji w U.C.C. Rząd zareagował natychmiast i zlecił Zodiacowi podjęcie misji specjalnej.

Zodiac to rządowa agencja do zadań specjalnych, których nikt inny nie podjąłby się i nie potrafiłby wykonać. Jego organy wykonawcze to zespoły komandosów, specjalistów od brudnej roboty.

W takim właśnie momencie Ty wkraczasz na arenę wydarzeń. Powierzono Ci jako pierwszemu przeprowadzenie rekonesansu na terenie U.C.C. oraz dotarcie do laboratorium i przechwycenie tam eksperymentalnego embrionu mutanta, którego hodowla stanowiłaby groźbę dla ludzkości.

Przed akcją musisz udać się od zbrojowni Zodiacu i dokonać wyboru z bogatej oferty uzbrojenia, kombinezonów ochronnych, środków pierwszej pomocy itp. Już po kilku uruchomieniach gry zorientujesz się, że popłaca różnicowanie doboru uzbrojenia i sprzętu, w zależności od cech skierowanego do akcji agenta.

Sterowanie ruchem agenta początkowo wydaje się być trudne. Prędko przekonujemy się jednak, że to tylko pozory i po krótkim już czasie nawet przeskakiwanie wiązek światła emitowanych przez urządzenia alarmowe nie stanowi dla Ciebie problemu.

Ekran gry podzielony jest na sześć nierównych części. Na centralnej oglądamy trójwymiarowy świat gry widziany oczami agenta bądź robota wysłanego do akcji. Na dwóch bocznych ekranach umieszczono schematyczną sylwetkę Twojego wysłannika. Lewy z ekranów pokazuje miejsce i stopień zranień lub uszkodzeń agenta lub robota, prawy służy do wyboru broni i wyposażenia.

Programiści Core Dementia zadbali o logiczną spójność wpływu zranień i uszkodzeń na możliwość poruszania się i widzenia Twego wysłannika. I tak na przykład zranienie jednej nogi powoduje utykanie, cięższe obrażenia spowalniają tempo przemieszczania się, rany głowy — pogorszenie pola widzenia itp.

Dolna centralna część ekranu obejmuje podstawowe ikony sterowania grą. Centralna dolna ikona służy do ruchu. Znajdująca się tuż obok ikona ze strzałką w górę służy do chwilowego podniesienia pola widzenia, analogicznie ikona ze strzałką w dół. Ikona z okiem włącza opcję postrzegania przy świetle widzialnym, ikona tuż niżej — w podczerwieni. Ikona z ręką aktywizuje przedmiot wybrany na sylwetce z prawego, bocznego ekranu. Ikona z kluczem płaskim powoduje — przy spełnieniu innych warunków — reperację wybranego przedmiotu. W prawym dolnym rogu ekranu znajdują się dwie strzałki. Strzałka skierowana w dół powoduje bezpowrotne odrzucenie lub pozostawienie wybranego przedmiotu. Strzałka skierowana w prawo umożliwia wybór kolejnego przedmiotu z sylwetki na prawym bocznym ekranie.

W miarę, jak penetrujesz budynek U.C.C. i przemieszczasz się na jego kolejne poziomy Twoja misja staje się coraz niebezpieczniejsza. Każde piętro jest nadzorowane przez gęstą sieć obracających się kamer telewizyjnych. Jeśli dostaniesz się w pole ich widzenia, przekażą one informację o Twojej obecności do centrali rebelii. Wtedy nie będziesz musiał długo oczekiwać na strażników mających odpowiednie rozkazy. Namierzeniu możesz zapobiec niszcząc kamerę strzałem z lasera lub odwracając jej obiektyw od punktu, w którym przebywasz. Wejście do niektórych sekcji gry jest zablokowane drzwiami, otwieranymi kodem liczbowym. Zwykle nie ma czasu na żmudne odgadywanie kodu. Możesz to ominąć otwierając drzwi specjalnym urządzeniem dostępnym przy wyborze sprzętu w zbrojowni.

W wielu miejscach budynku znajdują się pułapki — sygnalizatory, które emitując promienie podczerwone będą utrudniały Twój marsz. Jednakże i Ty możesz wykorzystywać to promieniowanie wyłączając bezpieczniki na danym piętrze i wykrywając swych przeciwników dzięki emitowanemu przez nich ciepłu. Jeśli przeciwnicy napadną na Ciebie gromadnie rozpraw się z nimi jednym rzutem granatu. Bardzo skuteczną bronią przeciw robotom jest położenie na ich drodze płytki ze specjalnej niszczącej je masy.

Zwycięskie ukończenie gry wymaga dużo przebiegłości, sprytu i szczęścia. Kiedy mimo wszystko dokonasz tego, okaże się, że Twoje zadanie było zaledwie niewinną wprawką do następnego, umieszczonego na specjalnym Mission Disc. Musisz zbadać pogłoski o przedostaniu się grupy rebeliantów do drugiego, tym razem północnego budynku U.C.C. Corporation. Potwierdzą się one w całej pełni. Tym razem zadanie jest znacznie trudniejsze, kontroluje Cię więcej kamer, atakuje więcej wrogów i pułapek, budynek ma całkowicie inny układ pomieszczeń. Na pociechę pozostaje Ci to, że możesz do walki wysłać potężnego robota niedostępnego w pierwszej eskapadzie. Dzięki niemu dotrzesz do laboratorium i zdobędziesz określony przedmiot. Powodzenia w obydwu wyprawach życzy

RESET

Firma: Core Dementia
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga

WORLD SOCCER

Istnieją co najmniej dwa sposoby na zostanie menadżerem drużyny piłkarskiej.

Meritum pierwszego polega na spędzeniu połowy życia w środowisku trenerów, reporterów sportowych, czytaniu sprawozdań z meczów ligowych oraz żmudnych rozmowach z bankierami i pragnącymi sławy piłkarzami.

Teraz już wiecie, że wolicie tą drugą ewentualność — World Soccer. Jest on mniej stresujący ale nie daje satysfakcji finansowej. Fakt, że pieniądze nie wypływają otworem na cartridge nie powinien Cię zrazić. Uprzedzam także, że wszelkie zdolności manualne należy ograniczyć do umiejętności poruszania małą strzałeczką.

Po wybraniu jednego z zespołów Ligi Angielskiej, Twym oczom ukazuje się ekran z pięcioma ramkami.

Pierwsza z nich symbolizuje bank. W nim dowiesz się o stanie konta, które w razie potrzeby zwiększysz substytutem pożyczki (**LOAN**). W drugim okienku wybierasz jedno z dwóch trafień meczów: skrótowe lub długie z komentarzami. W trzeciej ramce przejmujesz się zdrowiem swoich pupilków, często i skutecznie faulowanych na boisku. W czwartym zapisujesz stan gry (tzn. na kasecie).

I wreszcie w piątym oknie sprawdzasz stan Twojej drużyny oraz listę rankingową „wszystkich obecnych". Zespół może trwać w następujących fazach: **poor** — słaby jak barszcz, **average** — doświadczony jak nie wiem, **good** — dobry jak nie wiesz, **exelent** — tak dobry, że nigdy się o tym nie dowiesz. Jednym ze sposobów zwiększania atrakcyjności zespołu jest kupowanie obcych zawodników. Trzeba jednak bardzo uważać, gdyż często oferują Ci trzydziestoletnich weteranów, którzy w tydzień rozłożą drużynę w drobny mak, kibiców ze śmiechu a Ciebie z bólu.

Przy dowolnej transakcji podswane sa następujące dane:

1. **AGE** — wiek, wymarzony to 18–25 lat.
2. **FITNESS** — użyteczność, zmienia się z meczu na mecz.
3. **ABILITY** — zdolności, wynik powyżej 45 jest już niezły.
4. **POSITION** — pozycja gracza (**GK** — bramkarz; **LB, CD, RB** — obrona lewa, środkowa, prawa; **LM, CM, RM** pomoc; **LA, CA, RA** — atak).
5. **SPEED** — szybkość, drugi co do ważności atrybut po zdolnościach.

Dolny rząd zaczyna się listą rankingową Twojej drużyny. W kolejnym okienku otrzymujesz wiadomości o miejscu zajmowanym przez Twoich w lidze.

Trzecie okienko, z rysunkiem gwiazdki to rozpoczęcie meczu. Tuż przed nim docierają do Ciebie dane: na jakim stadionie jest mecz i ile warta jest drużyna przeciwna. Po zakończeniu spotkania dowiadujesz się o wysokość dochodu z meczu oraz o wyniki jakie padły na innych boiskch.

W czwartym okienku wybierasz swoją drużynę, pamiętając, że strzałka bliżej nazwiska to gracze rezerwowi. Sugeruję przepchnięcie do zapasów bramkarza, bo na nich właśnie zdarzają się najbrutalniejsze faule.

Rozgrywki zaczynasz w trzeciej lidze, ale przeniasienie wyżej to tylko kwestia kilku chwil. Bo wiesz przecie, że tylko w pierwszej lidze masz szansę zdobyć puchar Świata, czyli osiągnąć cel gry.

R.O.K.

Firma: Zeppelin Games Ltd.
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari

CIEKAWOSTKI — jestem zawziętym graczem i gram nie tylko na swoim Atari, ale także na Commodorze kolegi (nawet pies z kotem mogą się pokochać)
— dodać jeszcze muszę, że w styczniu stuknęła mi piętnastka (Hurrraaa !!! Sto lat, sto lat niech żyje, żyje nam...)
— do czego służy joystick?
— denerwuje mnie kolportaż, swoim codziennym wypytywaniem o TS 4 doprowadziłem kioskarkę do nerwicy, nerwobóli, wścieklizny, psychoz i temu podobnych choler.
— mogę poręczyć za rekord pobity przez moją mamę, która mimo iż ma 41 lat potrafi siedzieć przed komputerem nawet trzy godziny (wielkie brawa dla mamy!)
— najbardziej interesują mnie gry „ciągle w jedną stronę", proszę odpiszcie (różne są zboczenia)
— w dwóch ostatnich numerach wyczytałem, jakie rokordy pobijają inni posiadacze kompaterów (kompater — nie mylić z komputer — to takie ustrojstwo do pobijania, podobne do młotka)
— chciałbym się włączyć do wspólnej zabawy dotyczącej przesyłania najlepszych wyników punktowych uzyskanych na grach komputerowych (wydawało mi się, że dekada lat siedemdziesiątych z jej nowomową już minęła bezpowrotnie a tu taka miła niespodzianka)
— ale najwięcej jest godna czytania strona z TT i Supery (godna?!? no ładnie)
— przedstawię się jak na spowiedzi: jestem uczniem klasy VII, ostatni raz do czynienia z komputerem miałem przed kilkoma dniami — później się zniechęciłem — komputer mam od 2 lat, a wabi się on Atari, a sam nazywam się...
— ... 999.800 tys. punktów, przy tym stanie licznik zmniejszył się do 15.000 (to był właśnie ten słynny przekręt licznika, wynik wynosi 1.015.000 punktów).
(z uznaniem odnotowaliśmy to co wy odnotowaliście np.)
— powierzchnia całkowita 300,3 cm^2 (chodziło o powierzchnię całkowitą listu nie mniejszą niż 100 cm^2
— jestem gorącym i stałym czytelnikiem Bajtka i wytworów Bajtkopodobnych (?!? to niby o nas?)
— wyjątkowo nie posyłam kolorowej koperty, bo nie mam środków wykończeniowych
— ochrzańcie drukarzy, czytając TS4 pobrudziłem nową koszulę!, farba nie trzyma się kartki! (wiemy, wiemy o tym, ale czy uwierzycie, że ta farba przyjechała z EUROPY „zachodniej" a nie od ruskich)
— P.S. Kocham Sylwię z Pogórza — Janusz G. (czekamy na zdjęcie)
— przepraszam was za to, że opis pisany jest na komputerze (nie ma za co), może mój opis nie jest zbyt dobry lecz piszę go po raz pierwszy (zwykle nie pisze się dwa razy tego samego). Bardzo proszę o recenzję (gra z 1985 r. czy jeszcze należy coś dodać?).

KONFIGURACJE SPRZĘTOWE — mam nową Commodę 64,

NAZEWNICTWO — (nie ma co — nam też się udało pokręcić nazwy np. Hihg Score, ale nie czas żałować róż gdy płonie las) Hight Score, Hing Score, Hihg Score, Gren Beret, Tor Secret, The Living Darlights, Wec Lejmans,
— proszę mi przysłać grę Soker firmy Mikroprocesore

NIEMOŻEBNOŚĆ — (oglądając listy, a szczególnie koperty wydaje się być największym skaraniem boskim dla niektórych to, że zarówno Atari jak i Amiga zaczyna się na **A**).

ORTOGRAFOLOGIA — rekord pobiłem za drugą prubą (lepiej już było napisać podejściem)
— sądze rze jek na początek to dużo (faktycznie)
— najczęściej jest bombardowanie, zeszczelenie beczek (to prawie jak szczelina, albo jeszcze coś na „szcz")
— opóblikujcie w swej gazecie jakiś fajny program w Basic-u na... (dla dobra sprawy nie opublikujemy marki komputera)
— spowodu że nie mam koputera.. (z powodu nie mania komputera chyba?)
— list mój skierowany do was posyłam głównie z konkórsu na najwięcej przekręcony tytuł gry (przepis 100 x słowo konkurs i pisz prostszymi zdaniami)
— (autor powołał się na cytat) wiem, że nie jestem drukarkom laserowom (drukarką laserową to na pewno nie bo ona cytuje bez błędów)
— komęde (może menda na komendzie)
— najbliższy RUH znajduje się 35 km od mojego domu (jedyne co kojarzy mi się z tą nazwą to RUCH, ale czy o to chodziło?)
— oto moje wyniki wniekturych grach (Salomon by czegoś takiego nie wymyślił)
— piszę ze związku z rubryką HIGH SCORE, ...byłem już notowany w rubryce HS (może ten list przyszedł ze Związku Radzieckiego w związku z rubryką, trudno powiedzieć czy tak było bowiem z tyłu było napisane: kot 750-221, u nas są kody, ale może gdzieś...)
— Device Not Prezent Error (to oznacza, że stacja dysków nie była prezentem, nieobecność urządzenia określa słowo Present)

POCZĄTKI I KOŃCE — Cześć Dzieci Księżyca, Czołem żołnierze, Hej podwładni Wielkiego Joy'a, Szanowna Bando Joy-Manów, Cześć zabójcy zabawnych pałek, Do oczopląsaczów (och, jakie to słodkie), Wy cholerne Biurokraty, Udanych łowów czołgiści, Wielu unicestwionych wrogów, Z opuchniętym Joy'em pozdrawia...

POCZTÓWKI — (czasem nam smutno gdy np. idą święta, czy są wakacje i dostajemy życzenia jedynie od paru osób) pozdrowienia z miasta morderców, najemników, sadystów, idiotów, kopniętych kreizoli, walniętych pilotów i kierowców oraz innego śmiecia. Mówiąc krótko ze Szczecina (dzięki Ci)

PRZYPADEK LOSOWY — (jak być może pamiętacie prosiliśmy o ograniczenie w granicach rozsądku ilości High Score-ów nadsyłanych jednorazowo przez jednego gracza, gdyż najczęściej nie są to wyniki wybitne tylko wszystko co podleci pod rękę), aż tu nagle przypadek losowy: trzy znaczki z Błotniarką stawową po 1000 zł, plus trzy koperty (cena umowna), wszystko zszyte ośmioma zszywaczami (cenę trudno ustalić), a w środku list tłumaczący, że w związku z naszą prośbą każda koperta zawiera tylko po kilka rekordów).

SAMOKRYTYKA — spodobała mi się rubryka SUPERY, z której można się pośmiać, ale ze mnie się nie śmiejcie!
— bardzo podobną mi się pomysł drukowania SUPERÓW, niektóre z nich są naprawdę dobre, mam nadzieję, że nie będzie tam miejsca na cytaty pochodzące z mojego listu! (nadzieja matką ... no ... tych ... eeeeeem — bezwonnych jest)

SUPER MIESIĄCA — tym mianem najczęściej określaliście to co zaraz przeczytacie:
1942 New — 1942 Krew,
Ace of Aces — Ass of Asses
Air Wolf — Wodny Golf, Fair Wolf,
Archon — Schron,
Arkanoid Arka Noego, Arek Broi,
Asterix — Plasterek,
Athena —Antena
Aztek — Stek
Batty — Graty
Barbarian — Rabarbar,
Batman — Furman (człowiek z batem)
Batman the Movie — Batman Nie Mówi, Batman Ale Mówi,
Boulder Dash — Burdel Dasz, Burdel Nasz, Burdel Wasz,
Bruce Lee — Bruce Lenin,
Captain Beeble — Capitan Bleble,
Capture the Flag — Kaptur the Flak,
Chimera — Cholera
Chop Suey — Hop Siup,
Cobra Stallone — Korba Stallone, Cobra Stallone,
Colony — W Kółko Golony, Solony
Crazy Cars — Krakers,
Draconus — Dracula, Sra Konus
Drop Zone — Skop Zonę
Espiral — Esperal, Spiralka, Spirale,
Estern Front — Western Front,
Fighter Bomber — Fighter Bimber
File Copier — Ile Skopie
Fight Night — Fajny Rajd,
Fred — Żgred
Garfield — Grafield, Graf Field,
Gladiator — Sekator
Golf Master — Golf Ciastek,
Goonies — The Gumiś, The Gnojes,
Gryzor — Gryzoń
Gunrunner — Giń Bruner
Gyrrus — Gilus
Hot Rod — Hot Dog, Hot Młot,
He-man — Humana (odżywka dla niemowląt),
Indiana Jones — Indianin Jonesz,
Indiana Jones and the Last Crusade — Pijana Indiana and the Last Karczma,
Infiltrator — Inicjator, Inseminator,
Italia'90 — Talia'90, Kanalia'90
Jumbo Jet — Szambo Jet, Bombo Jet,
Kangaroo — Hangary
Karateka — Kaleka, Apteka, Kilkadeka
Kung-Fu Master — Kup Pan Plaster
Kirel — Kibel
Lasermania — Laser-Frania,
Marauder — Rudera
Megamania — Biega Mania
Misja — Dymisja, Emisja, Miska,
Mózgprocesor — Mózgprofesor, Móżdżekprocesor
Montezuma — Montedżuma,
Pacman — Pacan
Paperboy — Paperdoj,
Paranoja Picnic — Pani Je Pic Nic
Platoon — Plankton
Pooyan — PółJan (Kozak, z którym walczył Longinus Podbipięta)
Pop Eye — Pompeje
Power at Sea — Rower at Sea,
Predator — Kremator
Rambo — Mambo, Bambo, Murzynek Bambo, Brabork, Czambo, Rambordżini
Renegade — Degenerade
Return of Jedi — Return i go Zjedli,
Robbo 1 — Robol,
Robbo Konstruktor — Robbo Konduktor
Robin of the Wood — Robin of the Wrzód, Robin Wzwód,
Robocop — Robomłot

SOS

Atari

Robert Falkowski, os. Południe 2 m 21, 19-203 Grajewo
małe i magnetofon, szuka Fast Break, The Eidolon, odda m.in. Barbarian

Sebastian Woźniak, ul. Mietniów 108, 32-020 Wieliczka
małe i XC12, szuka Ikari Warriors, w zamian Fred, Misja, Robbo 1,2

Krzysztof Gajos, ul. Głubczycka 44, 48-120 Baborów
małe i magnetofon, wymieni gry

Jarosław Świątkowski, ul. Poznańska 31 m 17, 62-800 Kalisz
małe i XCA12, chciałby wymienic gry

Hubert Lautenszleger, ul. Leśna 24 m 21, 37-600 Lubaczów
małe i XCA12, szuka Operation Wolf, Pitfall 2, Ghostbusters, odda inne

Paweł Bojda, ul. Broniewskiego 28a m 63, 35-206 Rzeszów
małe z magnetofonem, wymieni gry

Rafał Cetnarski, ul. Norwida 3 m 73, 13-200 Działdowo
małe i magnetofon (Turbo 2000, AST, Normal), chce wymienić gry

Piotr Rycio, ul. Modrakowa 74 m 26, 85-864 Bydgoszcz
małe i magnetofon w Turbo 2000, szuka gier, wymieni na gry

Paweł Luto, 16-506 Giby
małe ze stacją, szuka Oper. Wolf, Alien, Gryzor, Platoon, Kung-Fu Master

Michał Lemieszewski, ul. Skowrończa 5, 91-510 Łódź
małe i XC12, szuka Rampage, Gryzor, Feud, Robocop, w zamian inne

Krzysztof Danielski, ul. Węgrowska 111, 08-300 Sokołów Podlaski
małe i magnetofon, chce wymienić gry

Wojciech Bejgerowski, ul. Powstańców Wlkp. 24 m 88, 85-090 Bydgoszcz
małe z magnetofonem, szuka Spy vs Spy 1,2,3, Agent USA, da 20 innych

Michał Ból, ul. Powstańców Warszawskich 3a m 20, 80-101 Gdańsk
małe z magnetofonem w Turbo 2000, szuka Rampage, Infiltrator, da inne

Przemysław Dusza, Sitno, 87-200 Wąbrzeźno
małe, szuka m.in. Barbarian, Oper. Wolf, Nosferatu, da Misja i inne

Norbert Makowski, ul. Kolejowa 59 m 3, 75-108 Koszalin, tel. 275-79
małe i Turbo Blizzard, za Robin Hood i Strip Poker da 40 wybranych

Paweł Tatol, ul. Warszawska 29 m 18, 02-495 Warszawa
małe i XCA12, szuka dokładnych opisów Speed Run i Henry's House

Grzegorz Mikielewicz, ul. Topograficzna 9 m 26, 00-910 Rembertów
małe i magnetofon, szuka Barbarian 1,2, Batman, Predator, da gry i opisy

Radosław Pytlak, ul. Orzeszkowej 5 m 11, 39-400 Tarnobrzeg
małe i magnetofon, wymieni gry — za jedną daje 15

Mariusz Kinicki, ul. Kolejowa 17 m 6, 11-015 Olsztynek
małe z magnetofonem, szuka Barbarian, Commando, odda 100 innych

Łukasz Łapa, ul. Goździkowa 16, 64-400 Międzychód
małe z magnetofonem w Turbo Star 6000, wymieni wiadomości i gry

Marek Wylężek, ul. Obrońców Poczty Gdańskiej 18, 42-400 Zawiercie
małe i magnetofon, szuka Barbarian, Top Gun, Robocop, Batman

Michał Węglerek, ul. Saturna 10 m 3, 44-117 Gliwice
małe z magnetofonem, wymieni gry

Tomasz Mika, ul. Kolberga 20 m 88, 26-600 Radom
małe i stacja, szuka opisów Black Lamp i Touchdown Football, odda inne

Bartosz Kowalski, ul. Sikorskiego 2 m 2, 81-827 Sopot
duże, chce wymienić gry

Agnieszka Romanowicz, ul. Jaktorowska 2 m 5, 01-202 Warszawa
małe i XCA12, wymieni gry

Błażej Bućko, ul. Małyszówka 23, 16-200 Dąbrowa Górnicza
małe i LDW 2001, szuka m.in. Bismarck, Zybex, The Eidolon, Fast Break

Paweł Walkowski, ul. Asnyka 29 m 24, 44-100 Gliwice
małe ze stacją, szuka Spy vs Spy, Pitfall, Robocop, Barbarian, Batman

Konrad Świtlicki, ul. Wojska Polskiego 36 m 35, 37-450 Stalowa Wola
małe, szuka Rambo, Platoon, F-14, Robocop, w zamian wiele innych

Daniel Dworak, Pl. Wolności 22 m 5, 99-300 Kutno, tel. 477-97
małe i XCA12, wymieni gry

Marek Olszański, ul. PPR 48 m 68, 41-221 Sosnowiec
małe i XC12, da 5 gier za jedną

Tomasz Sławiński, ul. Hawajska 15 m 58, 02-776 Warszawa
małe z magnetofonem, chciałby wymienić gry

Marcin Krasnowolski, ul. Czarnowiejska 17 m 5, 31-126 Kraków
małe z magnetofonem, wymieni gry

Paweł Michalczuk, ul. Zapolskiej 14 m 35, Bydgoszcz
małe i magnetofon, wymieni gry

Sławomir Trzciński, ul. Piwarskiego 7 m 83, 00-770 Warszawa
małe z magnetofonem, szuka gier, odda 10 innych

Krzysztof Bednarski, ul. Kręta 3, 10-614 Olsztyn
małe i XC12, chce wymienić gry

Wawrzyniec Michalczyk, ul. Podmiejska 45, 64-100 Leszno
małe, wymieni gry, jak przejść bramę w Mózgprocesor

Radosław Moszczyński, ul. Limbowa 17, 10-163 Olsztyn
małe, ma 21 gier, wymieni się

Piotr Krawczyk, ul. Wilsona 8a m 33, 42-200 Częstochowa
małe i CA12, wymieni gry

Wojciech Barchański, ul. Cicha 1, 44-336 Jastrzębie
małe i magnetofon, wymieni gry i doświadczenia, da 50 gier

Adam Jeziorski, ul. Irysowa 19, 42-221 Częstochowa
małe z magnetofonem, szuka Batman, Predator, Barbarian, odda inne

Przemysław Kowalski, ul. Malawskiego 3 m 21, 02-641 Warszawa
małe oraz stacja i magnetofon, szuka Bajtków 3/87 i 6/88 i wymieni gry

Paweł Zaborowski, ul. Poniatowskiego 35a m 36, 37-450 Stalowa Wola
małe z magnetofonem, szuka opisu Saratoga, da gry Okręty i Łamigłówka

Waldemar Kozłowski, ul. Mrotecka 34, 89-100 Nakło
małe i XC12, wymieni gry

Wojciech Matej, ul. Szymańskiego 34 m 2, 04-258 Warszawa
małe i CA12, wymieni gry — da kilka za jedną

Tomasz Czarnota, ul. Wielkopolska 29 m 43, 44-334 Jastrzębie-Zdrój
małe, szuka Barbarian w wersji kasetowej, w zamian wiele gier

Adam Faryno, ul. Dedala 2 m 24, 03-982 Warszawa
małe ze stacją, wymieni gry, ma ich 102

Rafał Chmielecki, ul. Rozlazłów 29, 96-500 Sochaczew
małe i XC12, wymieni gry i opisy

Paweł Krawczyk, ul. Gazowa 5 m 14, 91-076 Łódź
małe ze stacją i magnetofonem, wymieni gry

Konrad Rudczyk, ul. Przyszpitalna 18 m 15, 18-300 Zamorów
małe i magnetofon, chciałby wymienić gry

Adrian Sikora, ul. Rewolucji Październikowej 28 m 55, 41-219 Sosnowiec
małe z magnetofonem, wymieni gry w Turbo Blizzard

Gabriel Krupa, ul. Ogrodowa 13, 46-323 Strojec, tel. 91
małe i XC12, wymieni gry i nawiąże kontakt z posiadaczami Atari

Michał Bednarek, ul. Szczytowa 23 m 55, 42-200 Częstochowa
małe, jak zniszczyć toster w grze Chimera

Tomasz Zajcew, ul. Warneńska 76 m 9, 80-287 Gdańsk
małe z magnetofonem, szuka Bismarck, Night Mission, Fast Break, da inne

Rygar — Sztygar
Serpentine — Sierp w Terpentynie
Shadow of the Beast — Shadow of the Świst,
Shamus — Chamus
Silent Service — Silent Nerwice,
Starquake — Stare Kłaki,
Stunt Car Racer — Stunt Car Spacer,
Super Cobra — Super Kobra,
Submission — Sexmission,
Super Cycle — Super Cyce
Tai Pan — Tarpan
Technocop — Technochłop, Techno-czop,
Terminator — Wibrator,
Test Drive — Best Fire, Test Drwala,
Trantor — Traktor, Tarantor,
Turbo Esprit — Turbo Spiryt,
Warhawk — Warchlak
West Bank Inwest Bank,
Zaxxon — Klakson

Jak widać, większość to absolutna papka powstała w wyniku mechanicznego przestawiania liter. Jeden z przekrętotwórców na wszelki wypadek napisał gdybym wygrał proszę o inną nagrodę od cartridge do "******", ponieważ posiadam komputer SPECTRUM".
A teraz UWAGA: trzy największe SUPERy to naszym zdaniem: **ESPERAL, INWEST BANK** i **SZTYGAR**. Zgodnie z tradycją Superów (bezimienność (gwarantowana)) prosimy autorów o jak najszybszy kontakt. Oprócz cartridge'a GATO na Atari, ufundowanego przez Br@mbę, szarpnęliśmy się na dwie niespodzianki. Zaznaczcie, czy macie Atari.

TRZECIM OKIEM — (oto opis gry Joe Blade I nadesłany na konkurs, który zamieszczamy w całości) — Działo się to w roku 1942, pewien żołunirz o imieniu Joe chciał zniszczyć obóz niemiecki. Zebrał 20 żołunierzy, ale kiedy zobaczyli uzbrojenie obozu zrezygnowali z misji. Biedny Joe sam walczył z niemcami. Wszedł do obozu zniszczył tam patrol. Szedł bardzo długo. Doszedł do celi, tam uwolnił amerykańskich niewolników. W nocy uciekł z nimi do swojego oddziału. Dowudca dałmu medal za odwagę. Joe wrócił do swojej rżony i żył długo i szczęśliwie. (extra było no nie?)
UCZUCIA — przeczytałem rubrykę SUPERY i popłakałem się ze śmiechu, kontynuujcie ją w następnych numerach (już się robi).
— chciałbym podziękować redakcji za rubrykę SUPERY
— bardzo, ale to bardzo podziwiam was, a zarazem współczuję, że musicie czytać taki nawał smętnych listów – o choćby taki jak mój.

Marek Emerla, ul. Jagiellońska 3, 22-100 Chełm
małe i magnetofon w Turbo Blizzard, szuka Barbarian, Robocop, Saboteur
Krystian Dobkowski, ul. Szekspira 2 m 388, 01-913 Warszawa
małe i XC12, szuka Plaloon, Barbarian, Predator, Bismarck, da 50 z 572
Marcin Górniak, ul. Floriańska 1, 08-200 Łosice
małe i stacja, szuka opisu The Goonies, Misja, Hyperborea, odda gry
Sławomir Zieliński, os. Robolnicze 20 m 9, 26-680 Wierzbica
małe i magnetofon, poszukuje Barbarian, Robocop, Mózgprocesor, da inne
Paweł Sigurski, ul. Zegadłowicza 43 m 1, 50-226 Wrocław
małe, szuka opisu Hobbit, dokładnego opisu Infiltrator, odda opisy gier
Bartłomiej Irczyk, os. Łytki c m 3, 44-370 Wodzisław
małe i magnetofon, szuka m.in. Zybex, Telris, Platoon, w zamian da gry
Artur Winiczenko, ul. Pomorska 45 m 5, 50-217 Wrocław, tel. 217-502
małe i Turbo 7500, szuka The Train, The Eidolon, Hat Trick, odda gry
Mikołaj Żedzicki, os. 1-go Maja 21 m 3, 44-304 Wodzisław
małe i magnelofon w Turbo Blizzard, wymieni gry pięć na jedną
Paweł Parys, ul. Goławicka 4 m 8, 03-550 Warszawa
duże, pilnie szuka PHM Pegasus i Kennedy Approach, w zamian inne
Marcin Szczepański, ul. Wróbla 9 m 3, 53-407 Wrocław, tel. 603-72
małe i magnetofon, poszukuje Fighter Bomber, w zamian wiele innych
Tomasz Ziółkowski, ul. Bałtycka 31 m 6, 10-135 Olsztyn
małe i Turbo 2000, jak przejść 3 jezioro w Quest for Tires
Piotr Paczyński, ul. R. Barana 31 m 52, 42-200 Częstochowa
małe z magnetofonem bez turbo, proponuje wymianę gier
Łukasz Gańko, ul. Mokra 24 m 25, 95-200 Pabianice

Lista Przebojów

JAKI KOMPUTER

HITY
1.
2.
3.

ŚMIECI
1.
2.

DEMOSY
1.
2.

UŻYTKI — CO TO JEST
1.
2.

High Score

1.
2.
3.
4.
5.

OLIMPIADY i WYŚCIGI
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

TOP SECRET

SOS

Redakcja przyjmuje SOSy jedynie na takich kartach pocztowych, wypełnionych literami drukowanymi. Wszelkie odstępstwa od podanych zasad dyskwalifikują kupon.

TOP SECRET TOP SECRET TOP SECRET

IMIĘ...........
NAZWISKO...........
WIEK...........
ULICA,NR...........
KOD
MIEJSCOWOŚĆ...........
TYP KOMPUTERA
TAŚMA, TURBO (jakie)
DYSK 5,25 3,5 3,0

OFERTA WYMIANY
MAM GIER
INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU:
MAM OPISY
SZUKAM OPISÓW
OFERUJĘ WYMIANĘ DOŚWIADCZEŃ
OCZEKUJĘ WYMIANY DOŚWIADCZEŃ
PROFESSIONALS – ONLY HOT STUFF

Spółdzielnia **"Bajtek"**
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

MIEJSCE NA ZNACZEK

KUPON PRENUMERATY

AKTUALNY DO **31.12.1991**

Co miesiąc kolejny zaktualizowany kupon.

liczba kol. zeszytów	3	6	12	po 1 egzempl.
Bajtek	X	60000	120000	
Moje Atari	24000	48000	X	
TOP SECRET	27000	54000	X	

Spółdzielnia "BAJTEK"
Bank "Agrobank S.A."
470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

WPŁAT DOKONYWAĆ NA KONTO

Wytnij lub zrób kserokopię i przyślij do nas.

Miejsce na korespondencję

IMIĘ..

NAZWISKO....................................

WIEK..

ULICA, NR...................................

KOD...

MIEJSCOWOŚĆ.................................

MIEJSCE NA ZNACZEK

TOP SECRET

Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Wszelkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia "BAJTEK" Bank "Agrobank S.A." 470005-1834-131 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa

Miejsce na korespondencję

MIEJSCE NA ZNACZEK

TOP SECRET

Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Wszelkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia "BAJTEK" Bank "Agrobank S.A." 470005-1834-131 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa

imię nazwisko......................

ulica, nr..........................

kod, miejscowość...................

numer prenumeratora................

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje niezmienność cen
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat
- Minimalny czas realizacji zamówienia 4-6 tyg
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach nie nadeszła przesyłka, redakcja prosi o kontakt
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności
- Prosimy o wyraźne zakreślenie odpowiednich ilości egzemplarzy w tabeli

TU WKLEIĆ ODCINEK PRZEKAZU
(potwierdzenie dla wpłacającego)

Z TECZKI TAJNIAKA

***A**nkieta* — prawdopodobnie wyda się to wszystkim nieprawdopodobne, ale do dziś (13.09.91) przychodzą do nas ankiety. Trudno zgadnąć po co. Ankieta została opublikowana chyba w grudniu 1990 roku, jej wyniki powinny były nadejść w ciągu miesiąca a nie 9 miesięcy. Trudno! Dla zainteresowanych podajemy tylko rozkład sił w komputerach: Commodore-9, Atari-8, Amiga-7, Spectrum-2, IBM-3.

***A**tari* — jak zapewne daje się zauważyć nadal dość często pojawia się nazwa Atari w różnych sytuacjach — śmiesznych i nie. Wynika to z prostego faktu, że jeżeli przychodzi np. 100 listów od atarowców dziennie to wzrasta prawdopodobieństwo wykrycia w nich błędów w stosunku do jednego amstradowca na miesiąc.

***B**ojkot* — bojkotujcie tandeciarzy kioskowo-giełdowych, którzy sprzedają wam buble. Oni żyją przecież z waszych pieniędzy. Jeżeli kupujecie wszystko jak leci to nigdy nie wymusicie na nich wzrostu jakości usług, nigdy nie kupicie tego co chcecie tylko to co oni wam wcisną.

***E**rrata* — Agent USA i North & South są na Commodore. W opisie do Last Ninja II zawieruszył się nam kawałek tekstu z zakończenia mówiący o tym, że po pokonaniu Kunitoki magiczne oko należy włożyć z powrotem do sejfu. Sprostowanie przygotował *Tomson S. Montezuma*. Erraty ciąg dalszy: Infiltrator i Pitfall II są na Spectrum — *Frog*.

***K**olportaż* — zawsze wiedzieliśmy, że jest to najsłabsze ogniwo w łańcuchu, ale nie przypuszczaliśmy, że aż tak. Z listów dowiedzieliśmy się, np. TS4 docierał do różnych części kraju w przeciągu 3 tygodni (np. w lipcu). Z TS3 było jeszcze gorzej. W związku z tym jeżeli nie sprawi wam to wielu kłopotów to zaznaczajcie w listach, kiedy pojawił kolejny numer TS w waszej miejscowości.

***M**aszynopisanie* — dzięki wielkie wszystkim tym, którzy piszą do nas na maszynie lub drukują. To bardzo ułatwia pracę.

SOS

małe, wymieni opis Ghostbusters na Storm, Apple Panic, da kody Starquake
Przemysław Bajan, ul. Broniewskiego 12b m 19, 32-500 Chrzanów

małe i magnetofon, szuka Misja, Robocop, Feud, Draconus, odda inne
Tomasz Chojnowski, ul. Długa 74 m 2, Gdańsk

małe, jak się skacze w Decathlon, szuka Strip Poker
Mariusz Brodowski, ul. Sienkiewicza 30a m 79, 07-400 Ostrołęka

małe, proponuje wymianę Tips'ów & Trick'ów
Tomasz Kwieciński, ul. Poznańska 18 m 5, 64-950 Krzyż Wlkp.

małe z magnetofonem, szuka Barbarian, Robocop, Aliens i Operation Wolf
Krzysztof Przybyłek, ul. Kościuszki 122a, 42-582 Rogoźnik

małe i XC12, wymieni opisy
Krzysztof Szymczyk, ul. Kostrzyńska 2 m 13, 74-400 Dębno Lubuskie

małe i magnetofon, proponuje wymianę gier
Mariusz Drozdowski, ul. Kubańska 34 m 4, 64-100 Leszno

małe z magnetofonem, chce wymienić gry

Narzekanie — otrzymaliśmy dwa krytyczne listy, w których autorzy (zapewne obsmarowani w SUPERach lub TT) 'wyrażają swoje oburzenie takim traktowaniem czytelnika'. Nie przestraszeni wyjaśniamy, że nie ma obowiązku kupowania ani tym bardziej czytania Top Secret, zaś rubryka SUPERy jest właśnie po to, by się do łez uśmiać. Cała reszta pozostaje przecież sztywna.

NES Klub — nigdy tak niewielu nie namąciło tak wiele tak wielu (kiedyś ktoś powiedział coś podobnego o Polakach). Spodziewaliśmy się bowiem na podstawie listów masowego zjawiska a tu cisza, spokój. Zgodnie jednak z obietnicą podajemy dalsze adresy:
Marek Golec, ul. Sikorskiego 169/24, 43-135 TYCHY, woj. katowickie — wymiana gier, możliwość sprowadzania nowości.
Bartłomiej Dybiec, ul. Kliny 4/14, 31-465 KRAKÓW — wymiana gier.

Ogłoszenia parafialne — podajemy za Montezumą: Defender of the Crown na C-64 w wersji kasetowej jest koszmarny w obsłudze, wszystko należy wczytywać osobno, gra jest bardzo poobcinana. Silent Service kasetowe zawiesza się (podobnie jak źle kopiowana wersja dyskowa). Ace of Aces nie ma początku. Z innych źródeł wiemy, że The Last Ninja kasetowa jest nonsensowną kopią z dysku, która jest niemożliwa do skończenia bowiem przedmioty znalezione na początku gry po wczytaniu levela 2 znikają (problem ten można obejść w czasie freeze-owania ale jakoś nikomu się nie chciało). Fighter Bomber — pisze do nas om — nie można wybrać uzbrojenia, nie wiadomo czym się leci a do wyboru jest ciągle ta sama misja.

Pieniądze — co i rusz dostajemy od was pieniądze w kopertach na różne cele, przypominamy więc kolejny raz, że **redakcja nie przyjmuje żadnych opłat w formie listownej, nie wysyła numerów archiwalnych (bo ich nie ma), a gotówkę od wszystkich upartych liczących na cud konsumuje w postaci piwa i orzeszków.**

Pocztówki — nadal mało piszecie na pocztówkach (z parkami, zamkami) i kartach pocztowych. Przysparzacie nam tylko niepotrzebnej roboty z otwieraniem tej makulatury. Podajemy aktualne ceny przesyłek zwykłych: list — 1500 zł, karta pocztowa — 1000 zł, pocztówka do 5 słów — 700 zł (w/g wywieszki na Poczcie Głównej w Warszawie dn. 10.10.91).

Szkoda — szkoda, że TS nie jest połączeniem dyskietki + kasetą + kasetą video + gazetą + radiem + TV. Wtedy bowiem nastała by możliwość przekazania Wam wszystkiego co jest godne pokazania i usłyszenia jak na przykład: muzyczek z IBM odtwarzanych przez SOUND BLASTER-a, gdzie Amiga wysiada, grafiki z najnowszych 16-bitowych konsoli gdzie wszystko wysiada i wielu innych rzeczy, przy których i my wysiadamy.

Jeśli możecie, to przyślijcie mi katalogi o komputerze Spectrum, czyli o grach, programach itd.

Dawid, Radom

Jak już kilkaset razy uprzejmie informowaliśmy, to tym razem nieuprzejmie informujemy, że redakcja Top Secret służy do grania oraz tworzenia pisma pod w/w tytułem.

Od paru lat jestem cierpiącym posiadaczem Spectrum +, ostatnio coraz częściej łypię na monitory Amigowców i wychodzę z giełdy na miękkich nogach z tym cudownym przeświadczeniem, że jeżeli w najbliższym czasie nie uzbieram na Amigę to podetnę sobie żyły. Publikujcie zdjęcia i artykuły o Amidze, to bardzo pokrzepia i powstrzymuje mnie przed rzuceniem siekierą w moje Spectrum.

Wojciech Wazl, Kraków

Nam też podobają się screeny Amigowskie. Ale to za bardzo miga. Tak naprawdę, to wolimy SVGA na PC. Jeśli spojrzeć na problem całościowo, to nie tylko grafika stanowi o grze i przydatności komputera do gier. Poza tym — dobre kosztuje — i np. TIGA z monitorem 19" kosztuje 10 tys. zielonych.
Staramy się publikować zdjęcia z różnych komputerów, z naciskiem na szesnastobitowce. Celem jest pokazanie, jak wygląda gra, a nie rzucenie w zachwycie na kolana. Zdjęcia konkurują z tekstami, więc jedyną metodą byłoby powiększenie objętości TS do 600 stron formatu A0.

Czy istnieje jakaś dobra tekstówka na C-64 w języku polskim? Jeżeli tak to napiszcie czy oryginalnie była na dysk/taśmę.

Abbas, Poznań

Nie potrafimy stwierdzić, gdyż żaden potencjalny czy kinetyczny autor polskiej tekstówki nie chwalił nam się swoimi osiągnięciami.

Moim zdaniem programy muszą być zaopatrywane w adres Studia, nazwijmy je umownie Komputerowego, pod którym można by się zaopatrzyć w programy aby poszerzać swoje zbiory.

Robert Urbańczyk, Zabrze

Tak, jeśli owo Studio posiada legalne kopie oraz licencję na ich rozpowszechnianie. Wiemy, jaka jest sytuacja, lecz za nic nie będziemy wspierać złodziei i oszustów. Jedynym sposobem na „bycie w kursie" jest wymiana z kolegami, dopóki nie jest to karalne. Jeśli warunki na rynku zmienią się, na pewno powstaną źródła legalnych gier. Na razie jako sposób zaopatrywania się w gry polecamy własną inwencję i NIGDY studio komputerowe.

Proszę byście tłumaczyli więcej angielskich pojęć, bo co z tego, że wiem o co chodzi, a nie idzie nawet wykonać ruchu.

Zizi, Żory

Tłumaczymy tyle, ile jest niezbędnie potrzebne. Wierzymy, że masz słownik angielsko-polski, a to jedyny sposób by zaznajomić się z językiem nie wyjeżdżając z kraju.

Gdzie można dostać czasopismo Amiga Action i ile kosztuje?

Dariusz Budych, Gdańsk-Zaspa

Amiga Action stało się popularnym czasopismem, może jeszcze nie tak, jak Top Secret. Można je kupić w wielu księgarniach technicznych i zwykłych, na pewno w Warszawie, oraz np. firmie Hegatar, reklamowanej w poprzednim numerze. Cena — ok. 60 tys. zł.

Czy rekordy ustanowione przy pomocy opisu i mapy z TS lub Bajtka będą brane pod uwagę?

W. Milewski, Nowe Miasto Lubawskie

Tak, jedynym ograniczeniem jest „czysta" gra, tzn. bez Tipsów i nieśmiertelności.

Narzekacie na duże stężenie 8-bitowego złomu w Polsce, ale co Wy robicie aby ten stan (nie mylić z Tymińskim) zmienić? Podpowiem wam: zdjęcia z gier tylko z Amigi, Atarii ST lub IBM-VGA, więcej opisów tylko na 16-bitowce, zlikwidować opisy na programowalne kalkulatory Atari.

Iron, Szczecin

To trochę niegrzeczne, wyrażać się tak o jednym z popularniejszych komputerów w Polsce:-). Robimy co możemy, ale nie jesteśmy w stanie sprezentować Amig wszystkim spośród stu tysięcy naszych czytelników.

Chciałbym się dowiedzieć czy za ogłoszenia w SOS trzeba płacić?

Paweł Sonsala, Katowice

Nie, jest to gratisowe, a jedyny koszt to nożyczki w celu wycięcia kuponu, długopis w celu wypełnienia oraz znaczek w celu wysłania.

Piszecie, że nie lubicie anonimów, a sami nie potraficie się podpisać pod Teczką Tajniaka. Może ze strachu? To co wypisujecie to są po prostu kpiny. (...) Ogólnie schodzicie na psy, po numerze TS4 odniosłem wrażenie, że wasza redakcja mieści się w samym środku ruchliwego dworca kolejowego. Przy okazji informuję, że ten numer wyniosłem do wychodka: tam bardziej się przyda, żałować nie będę. Jesteście skończeni.

Marcin Sobczyk, Syców

Podpisujemy się już na samym początku TS, w stopce redakcyjnej. Zgodnie z Ustawą Prawo Prasowe (Dz.U. 5/84 z dn. 07.02.1984 r. z późn. zmianami) za naruszenie prawa spowodowane opublikowaniem materiału prasowego odpowiada osoba, która spowodowała jego opublikowanie. W naszym przypadku jest to Szef, czyli Marcin Przasnyski. Określenie „kpiny" nie jest podstawą do opublikowania sprostowania, czego niniejszym nie czynimy.
Dalsza część listu również bez komentarza. Nie ma obowiązku czytania TS, ale na rzeczową krytykę zawsze znajdzie się u nas miejsce.

Od niedawna posiadam Amstrada CPC-464. W Inowrocławiu gdzie mieszkam nie ma oprogramowania i gier w wersji kasetowej na ten komputer. Proszę o podanie adresów firm wysyłkowych lub sklepów, które sprzedają takie kasety.

Jarosław Kwaśniewski, Inowrocław.

Jak już niejednokrotnie pisaliśmy, nie ma jeszcze sposobu na LEGALNE posiadanie gier. Jeśli więc i tak będziemy je mieć nielegalnie, to niech to będzie jak najmniejszym kosztem. Proponowanym przez nas rozwiązaniem jest posiadanie dużego grona kolegów wyposażonych w podobny komputer.

Uważam, że SOS-y też powinny trafić do Superów, szczególnie gdy proponują wymianę Syrenki na Mercedesa („W zamian za Robocopa, ..., oddam River Raid"). Toż to jest idiotyzm!!! Dobrze by było gdyby SOSmani podawali województwo gdzie mieszkają, to bardzo ułatwia poszukiwania na mapie.

Sauron, Chrzanów

Nie wtrącamy się do SOS-ów, oprócz oczywiście błędów ortograficznych. Można tam wypisywać wszystko, nawet wymianę teściowej na mało używany joystick.

Trafiła do mnie gra na C-64 pt. Silent Service. Po kilku minutach od wgrania wszystko się wiesza, pojawia się komunikat o błędzie. W opisie gier nie ma o tym mowy. Koledzy mają ten sam problem. Co się stało?

Roger, Częstochowa

Jeśli jest to wersja kasetowa, to zapewne nie obejmuje całej gry, a tylko jej wycinek. Nie jest trudno wgrać grę z dysku wcisnąć FREEZE i zgrać grę na taśmę. Tak było z Last Ninja II i wieloma innymi, lecz gra jest wtedy właściwie już martwa.

Czy gry takie jak Fighter Bomber na Commodore mogą się całe zmieścić w pamięci i czy przez to mogą być wgrywane z taśmy? Czy wszystkie „duże" gry na Spectrum są na dyskach 3" czy na taśmach? Słyszałem, że w Turbo można wgrać mniej informacji i dlatego długie programy nie mieszczą się na taśmach?

T. Comber, Bydgoszcz

W przypadku wersji kasetowych wielkość gry limitowana jest rozmiarem pamięci komputera. Przy stacji dysków problem właściwie znika, gdyż komputer ładuje naraz część gry, a resztę „dogrywa" w miarę potrzeby. Większe gry nie mają szans istnieć w wersji kasetowej z tego właśnie powodu (wyjątkowy nieliczne przypadki). Turbo oczywiście przyspiesza wczytywanie, przez co na taśmę wchodzi więcej informacji, lecz nie ogranicza w jakikolwiek sposób tej pojemności.

Podobno są w Polsce ludzie, którzy przerabiają gry Commodore na Atari. Co o tym sądzicie?

Tomasz Krasuski, Siedlce

Jest to możliwe. Zachodni producenci są po prostu za leniwi, by przy okazji wypuszczania wersji Spectrum, Commodore zrobić i wersję na Atari. Zapewne im się to nie opłaca. Co do przeróbki, byłaby ona bardzo trudna, lecz możliwa. Nie sądzimy jednak, by ktoś się tym trudnił. Jeśli już, to gra pisana jest od nowa, vide Battle Ships.

Tomasz Bartelik, ul. Startowa 5d m 15, 80-461 Gdańsk
małe z magnetofonem, szuka Barbarian, w zamian opisy i programy
Kamil Gawrylak, ul. Kołłątaja 46 m 20, 24-100 Puławy
małe i KSO 2000, szuka Predator, Platoon, The Train
Paweł Tymoszuk, ul. Dragana 16 m 24, 80-809 Gdańsk, tel. 328-737
małe z magnetofonem, szuka m.in. Test Drive, Barbarian, odda 20 innych
Robert Samślikowski, ul. Gościńczyk 1 m 13, 24-100 Puławy
małe, nie wie, jak przejść 26 planszę w Robbo 2
Piotr Rogula, ul. Połowniaka 13 m 18, 25-643 Kielce
małe i magnetofon, szuka The Goonies, Zybex, Rebound, w zamian 10 innych
Krzysztof Kołomyjec, ul. Sadowa 5, 87-720 Ciechocinek
małe z magnetofonem XC12, wymieni gry
Mariusz Baranowski, ul. Morska 228a m 3, Gdynia
małe z magnetofonem, wymieni gry
Sławomir Sędłak, ul. Wielkopolska 63 m 39, 44-335 Jastrzębie Zdrój
małe, szuka opisu gry Druid
Robert Gronkiewicz, ul. Bema 15 m 23, 09-500 Gostynin
małe i magnetofon, w zamian za nieśmiertelności odda różne gry
Agnieszka Dziubak, ul. Nawojki 6/8 m 134, 30-072 Kraków
małe z magnetofonem, szuka Gremlins, Montezuma's Revenge, odda inne
Andrzej Górczak, ul. Prusa 32, 69-200 Sulęcin
duże, chce wymienić gry
Tomasz Namysł, ul. Mickiewicza 9a m 1, 58-500 Jelenia Góra
małe i magnetofon, szuka m.in. Spy vs Spy 1,2, Droll, odda gry i opisy
Sebastian Budzis, ul. Struga 6, 76-200 Słupsk
małe z magnetofonem w Turbo 2000F, wymieni gry
Marcin Stępnicki, ul. Złota Karczma 9b m 9, 80-298 Gdańsk
małe i magnetofon, wymieni gry
Tomasz Krauze, ul. Malinowskiego 6e m 58, 87-100 Toruń
małe i magnetofon w Turbo 2000, wymieni programy i wiadomości

Amiga

Michał Zieliński, ul. Krasickiego 1 m 17, 87-130 Chełmża
szuka opisu do Beast 1 i 2
Marcin Grabowski, ul. Konspiracji 15 m 5, 05-825 Grodzisk Mazowiecki
prosi o kody do Colorado, Thargan i nieśmiertelność do The Untouchables
Tomasz Szymojko, ul. Łagodna 3 m 15, 15-756 Białystok
poszukuje opisów do Dan Dare III i Rick Dangerous II
Marcin Gołko, os. Centrum 16 m 30, 16-100 Sokółka
szuka F-14, Mig 29, Suzuki Team, o co chodzi w Lost Patrol i Batman

Amstrad

Filip Królak, ul. Saturna 88 m 7, 67-200 Głogów, tel. 338-540
CPC 464, chce wymienić gry
Piotr Lewandowski, ul. Szronowa 10 m 3, Poznań
CPC 464, szuka F-14, F-15, F-18, w zamian wiele innych gier
Paweł Giljer, ul. Krakowska 3 m 33, 44-335 Jastrzębie Zdroj
CPC 6128, szuka gier
Przemysław Wróbel, ul. Krakowska 8 m 13, 71-021 Szczecin
CPC 464, szuka opisów do gier

Spectrum

Bartosz Urbański, ul. Sawickiej 1 m 32, 62-800 Kalisz
szuka gier, m.in. Hot Rod, Robocop, Paris-Dakar, za jedną da trzy
Piotr Borzucki, ul. Ondraszka 11 m 6, 40-857 Katowice
chce wymienić gry
Artur Ejsmont, ul. Bartoka 1 m 49, 92-547 Łódź
szuka opisów R-Type, Ghouls'n'Ghosts, a także mapy Soldier of Fortune
Sebastian Filochowski, ul. Piękna 9 m 9, 05-800 Pruszków
szuka Defender of the Crown, Test Drive, Kick Off 2, Ghostbusters 1,2
Paweł Kaczmarek, ul. Brązowa 27 m 3, 70-788 Szczecin 44, skr. 45
poszukuje Fighter Bomber, w zamian Robocop, Savage oraz Ghostbusters 2
Bartosz Górecki, os. Łokietka 8 m 17, 61-616 Poznań, tel. 227-396
wymieni gry — pięć za jedną
Arkadiusz Krześlak, ul. Bogusławskiego 4 m 17, 01-923 Warszawa
szuka m.in. Test Drive, Technocop, Combat School, odda 240 innych
Robert Kożuchowski, ul. Cicha 3 m 32, 21-100 Lubartów, tel. 24-94
nie potrafi wpisywać programów, w zamian 1 lub 2 gry z 50
Daniel Walichnowski, ul. Słoneczna 11, 62-600 Koło
szuka Lord of the Rings, War in the Middle Earth, Renegade 3, da 60 gier
Michał Cedzyński, ul. Wesoła 4 m 5, 26-007 Rudki
chciałby wymienić gry
Krzysztof Wołosiuk, 78-325 Redło 81 m2
szuka opisów Catch 23, Survivor, Knight Tyme, Mr. Weems i gry Beast 1
Przemysław Tkaczyk, ul. Wysoka 8 bl. 24 m 61, 97-300 Piotrków Trybunalski
szuka gry Robocop, w zamian opisy m.in. do Boulder Dash, Dan Dare
Marcin Michalski, os. Orła Białego 3 m 9, 62-200 Gniezno
pilnie szuka Chuckie Egg, w zamian odda wiele innych
Bartosz Obacz, 49-351 Przylesie 1
w zamian za kod do Game Over da Exolon i Decathlon

ATARI LYNX

Dzięki firmie JTT w nasze łapy dostała się jedna z popularniejszych maszynek do gier, mianowicie Atari Lynx. Jest to jeden z bardziej udanych produktów rozrywkowych tej znanej firmy.

Cały Lynx to trzymana w dwóch dłoniach konsola, wyposażona w:
- ciekłokrystaliczny, kolorowy ekran,
- cztery przyciski FIRE,
- „joystick" znany z mini-gier Nintendo,
- dwa przyciski ON/OFF i trzy funkcyjne.

Na konsoli rozmieszczone są również:
- pokrętło regulacji kontrastu obrazu oraz głośności,
- gniazdo do podłączenia wzmacniacza,
- gniazdo do połączenia z drugim Lynxem.

U dołu znajdujemy poza tym dwie klapki przykrywające pojemnik na 6 baterii „paluszków" oraz gniazdo cartridge'a.

Razem z Lynxem dostaliśmy grę California Games i tylko nią mieliśmy okazję się bawić. Znany ze Spectrum, Commodore i IBM-a tytuł został bardzo dobrze zaadaptowany dla potrzeb konsoli. Każda z czterech konkurencji (BMX, Surfing, Deskorolka i „Zośka") jest dobarwiona przyjemną muzyką. Całość spina tabela wyników, której zawartość niestety po wyłączeniu Lynxa.

Największym bajerem wydaje nam się być kolorowy ekran o przekątnej 3.5". Wg reklamówki może on wyświetlić 4096 kolorów (tyle, co Amiga) i daje złudzenie trójwymiarowości. Podczas gry należy patrzeć nań pod odpowiednim kątem i to nie 90°.

Po parunastu minutach grania lewa dłoń przyzwyczaja się do układu sterowania podobnego, jak w joysticku FightGrip. Przyciski FIRE są łatwo dostępne. Dodatkowo, specjalnym przyciskiem można zatrzymać grę (pauza) lub (w niektórych grach) wybrać specjalne opcje. Dla leworęcznych przewidziano możliwość obrócenia ekranu o 180°, przez co układ sterowania znajduje się pod prawą, a FIRE pod lewą dłonią.

Szybka ochraniająca wyświetlacz łatwo pokrywa się kurzem, więc nie zaszkodzi jej częste przecierania flanelką lub zwilżenie płynem antystatycznym.

Bardzo ciekawą możliwością udostępnioną posiadaczom Lynxa jest połączenie kilku konsoli specjalnym kabelkiem. Można wtedy w kilka osób bawić się daną grą, jeśli ma ona to oczywiście przewidziane.

Atari Lynx zaprojektowany jest rozsądnie i nie znalazłem słabych punktów konstrukcji. Oczywiście, jest to kolejna maszynka pożerająca bateryjki — 6 sztuk wystarczy na ledwo 15 minut grania. Na szczęście w zestawie znajduje się zasilacz z bardzo długim, elastycznym kabelkiem. Jego wtyk na szczęście nie pasuje ani do Spectrum, ani do walkmana, więc tragiczna w skutkach pomyłka jest wykluczona.

Lynx jest bardzo popularny m.in. na rynku niemieckim. W Niemczech istnieją kluby zrzeszające fanów tej zabawki, o czym przekonaliśmy się na ostatniej wystawie Atari Messe. Uważam, że Lynx zdobędzie powodzenie również i w Polsce tym bardziej, że cena nie należy do odstraszających. Konsola kosztuje w hurcie ok. 1.2 mln zł, zaś pojedyńcza kasetka z grą od 300 do 400 tys. Na rynku dostępnych jest ok. 10 gier.

Marcin Przasnyski

Dystrybutorem Atari Lynx jest firma JTT Computer — ul. Czeska 31a, 51-112 Wrocław



SOS

Krzysztof Przyłuski, ul. Wyszyńskiego 47 m 25, 97-047 Łodź
jak się gra w Renegade 3, w zamian opis i mapa do Sceptre of Baghdad

Commodore

Miłosz Sosnowski, ul. Kormoranów 17 m 7, 71-696 Szczecin
jak przeskoczyc szerokie jeziorko w Fox F P

Bartosz Soćko, ul. Środkowa 10, 05-532 Baniocha
jak podejść do smoka, żeby wcelować w niego gazem w The Last Ninja

Adam Załuski, ul. Kasztanowa 31c m 40, 87-100 Toruń
szuka Defender of the Crown, Iron Lord, Last Ninja 2, Fighter Bomber

Radosław Lemieszek, ul. Piłsudskiego 16 m 73, 15-446 Białystok
szuka wszelkich gier

Krzysztof Duda, ul. Podhalanska 8 m 13, 41-907 Bytom
nawiąże kontakt z posiadaczami C-64

Mikołaj Borys, ul. Sikorskiego 189 m 77, 43-135 Tychy
szuka The Last Ninja

Łukasz Żak, ul. Gwiezdna 121 m 166, 41-219 Sosnowiec
szuka F-18, Henry's i oraz opisow Ace 1,2 Tomahawk, odda inne

Mariusz Koralewski, ul. Wyczółkowskiego 54 m 10, 58-500 Jelenia Gora
szuka Elevator Action i Moon Patrol na stację, w zamian 20 ze 150 gier

Maciej Pawłowski, ul. Kotarbińskiego 5 m 8, 26-600 Radom
za Fast Break da 20 gier, a za Infiltrator, Predator i inne po 10

Krzysztof Naliński, ul. Szosa Lubicka 152a m 42, 87-100 Toruń
szuka Spy vs Spy 2,3,4, Test Drive, F-14, Ghostbusters, odda dużo innych

Wojciech Stach, ul. Jagiellońska 22, 32-830 Wojnicz
wymieni gry — dwie na jedną

Tomek Ćwik, ul. Krasickiego 10 m 63, 27-600 Sandomierz
szuka m.in. Karnov, Batman, Airwolf, Speed King, w zamian wiele innych

Kamil Kowalski, ul. Zambrowska 12 m 17, 04-642 Warszawa
szuka opisu The Monsters

Msrcin Pokrywka, ul. Tkaczy Śląskich 17 m 6, 53-400 Kamienna Góra
ma magnetofon i chciałby wymienić gry

Marcin Osiński, ul. Batorego 12 m 55, 86-300 Grudziądz
szuka gier i POKE'ów, wymieni na gry

Piotr Sadzikowski, ul. Szafera 146 m 7, 71-245 Szczecin
wymieni gry

Robert Jedynowicz, ul. Jedności Narodu 27 m 12, 83-110 Tczew
szuka wszystkich Boulder Dash'ow, w zamian 650 innych gier

Marcin Nowacki, ul. Szanieckiego 14, 51-692 Wrocław
+4, szuka dowolnej gry symulacyjnej, wymieni na inne gry

Łukasz Orzechowski, ul. Tuniska 6, 99-100 Łęczyca
szuka gier i nieśmiertelności do nich, odda wiele innych gier

Jaroslaw Poleszczuk, ul. ks. Zofii 22 m 3, 71-582 Szczecin
wymieni gry

Adolf Rafał Górecki, ul. Askanazego 3 m 48, Warszawa
jak przejść 1-szy most w River Raid, w zamian inne gry

Jakub Staszczyk, ul. Roweckiego &c 63-101 Srem
proponuje wymianę gier i literatury

Sebastian Gregorczyk, ul. Powstańcow 1, 48-120 Baborow
chce wymienić gry

Łukasz Rubka, ul. Hubala 1 m 91 43-379 Tychy
szuka gier

Artur Żarek, ul. Mycielskiego 21b m 30, 04-379 Warszawa
chciałby wymienic gry

Marcin Sołtysiak, os. Piastowskie 66 m 16, 61-157 Poznań
poszukuje opisow i nieśmiertelnosci

Robart Prajsnar, ul. Mieczykowa 4, 35-326 Rzeszów
szuka opisu Tusker i gry Back to Future

Piotr Szymski, ul. Winiarskiego 10 m 91, 30-836 Krakow
ma około 500 gier, wymieni się

Waldemar Pietrzyk, 32-447 Siepraw 279
wymieni gry na +4

Maciej Papaj, ul. Jaworskiego 21i m 10, 05-520 Konstancin-Jeziorna
wymieni gry

Dariusz Richert, ul. Lubawska 11 m 19, 81-066 Gdynia
jak zestrzelić potwora w R-Type, szuka Ace of Aces z opisem, odda gry

Sebastian Żelazny, ul. Sobieskiego 21, Głogówek
ma 155 gier, wiele opisów i map, wymieni na gry

Filip Tomaszewski, ul. św. Marcina 69 m 10, 61-808 Poznan
chciałby wymienić gry

Piotr Gorski, ul. Legnicka 142 m 9, 54-206 Wrocław
wymieni opisy i gry

Łukasz Ossowski, ul. Kasztelańska 5 m 1, 81-412 Gdynia
chciałby wymienic gry

Krzysztof Kaminski, ul. Wislana 15 m 4, 44-119 Gliwice-Sośnica
szuka opisu Ace i Road Race

Piotr Gibas, os. Nadwislańskie 2 bl.10 kl.D m 1, 86-170 Nowe n Wisłą
szuka Last Ninja 2, Fighter Bomber i International Karate +

Robert Pater, ul. Chrobrego 6a, 66-600 Krosno Odrzańskie
ma 300 gier

Artur Szewczyk, ul. Krągi 108, 78-446 Silnowo
szuka opisu, mapy i nieśmiertelności do Pyjamarama, odda gry i użytki

K. Sobczak, ul. Beniowskiego 24/24a, 81-226 Gdynia
jak uruchomic grę V. wymieni gry i nieśmiertelnosci

Dariusz Raduszewski, ul. Hibnera 48a m 10, 58-307 Wałbrzych
szuka opisu The Last Ninja, wymieni opisy

Bartosz Makosz, ul. Pawła 13 m 10, 40-008 Katowice
szuka dokładnego opisu polskiej wersji gry Hobbit

Grzegorz Kiczmachowski, ul. Rostworowskiego 32 m 4, 71-262 Szczecin
szuka Pitfall, Fast Break, Rampage, Hat Trick, wymieni na inne

Kinga Szczygieł, ul. Marksa 6 m 5, 58-100 Świdnica
szuka opisow do Roland Rat Race i Count Meldown

Mikołaj Pyczak, ul. Kazury 16 m 20, 02-781 Warszawa
wymieni gry i opisy

Robert Tatarczyk, ul. Mszańska 17, 44-304 Wodzisław Śl.
wymieni gry — trzy na jedną

IBM PC

Paweł Parysek, ul. Uczniowska 27 m 39, 81-612 Gdynia
szuka Oper. Wolf, Fast Break, Defender of the Crown

Przemysław Wiśniewski, ul. Krosnieńska 10a m 1, 60-162 Poznań
wymieni gry

Paweł Dołżonek, ul. Kruczkowskiego 15a m 3, 80-288 Gdańsk
szuka gier

Kluby

„Sir Atari", ul. Limanowskiego 16, 95-100 Zgierz
prosi o kontakt użytkowników małego Atari

Leszek Wiśniewski, ul. Kruka 22a, 32-547 Jaworzno
posiada Atari 130XE, Spectrum, C-64, wymieni gry, literaturę, doświadczenia

Jarosław Dudek, ul. Śniadeckich 15b m 18, 64-920 Piła
Atari 65XE i X-64, wymieni gry i doświadczenia



SV 119
Junior
2 Fire
6 Blaszanych styków
Prosty mechanizm
69 900 zł



SV 122
Quickjoy II
2 Fire
6 Blaszanych styków
AutoFire
Drążek lotniczy
89 900 zł



SV 124
Turbo
6 Mikrostyków
AutoFire
Drążek lotniczy
109 900 zł



SV 126
Jet Fighter
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
ACS-Regulator szybkości AUTO
Obsługa pod kciuk"
Drążek lotniczy
169 900 zł

SV 201
Wersja do IBM
249 900 zł
+ SV 210
Game Card
249 900 zł



SV 128
Megaboard
4 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
6 cyfrowy stoper
ATM — Anti Tilt Mechanism
Fire Pad
Sygnał dźwiękowy
zwalnianie pracy komputera
Cyfrowy wyświetlacz czasu
319 000 zł



SV 125
Superboard
6 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
Cyfrowy wyświetlacz czasu
Sygnał dźwiękowy
Przełącznik dla leworęcznych
Drążek lotniczy
259 900 zł

NR 1 NA ŚWIECIE!
Wytrzymuje min. 2 lata !!!



SV 127
Top Star
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
Przezroczysta obudowa
SAS — Shock Absorbing System
Platynowane części
Zwalnianie pracy komputera
269 000 zł

SV 227
Wersja do IBM
269 000 zł
+SV 210
Game Card
249 900 zł



SV 123
Supercharger
2 Fire
AutoFire
6 Mikrostyków
Ergonomiczna budowa
Precyzyjny mechanizm
119 900 zł



SV 202
M 6 analog
Analogowy
DO IBM XT/AT (kompatybilnych)
Współpracuje z Game-Card lub I/O Card
2 Fire
229 900 zł





Van 5
Pudełko na dyskietki 80 sztuk 5¼"
Zamknięcie na klucz
119 900 zł

JAK KUPIĆ JOYSTICKI?

Daną kwotę należy przesłać na adres firmy zwykłym przekazem pocztowym (czerwony blankiet), podając na odwrocie (w miejscu na korespondencję) dokładny adres oraz symbol joysticka. Czas realizacji zamówienia 8 dni.

10% zniżki na zamówienia na joysticki złożone do 30 września!

TEST JOYSTICKÓW: Bajtek 1/91, TOP SECRET 3/91

Quickjoy

TAL

QuickShot

ELECTRONICS EXPORT ®

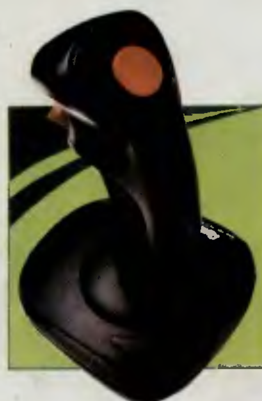
UWAGA KUPUJĄCY - TYLKO "ELECTRONICS EXPORT" wyłączny dystrybytor QUICKSHOT na Polskę zapewnia
- GWARANCJĘ i AUTORYZOWANY SERWIS PRODUCENTA.
- SPRZEDAŻ PROMOCYJNĄ. KAŻDY KUPUJĄCY MOŻE WYGRAĆ KOMPUTER "SAM" I WIELE INNYCH NAGRÓD.

Żądajcie karty gwarancyjnej Electronics Export z zakupem

NIE MA LEPSZYCH JOYSTIKÓW !


QS102P 89 tys.zł.


TURBO 99 tys.zł


APACHE 79 tys.zł.


PYTHON 109 tys. zł


MAVERICK 179 tys. zł


INTRUDER #


AVIATOR #


STARFIGHTER 469 tys.zł.

Zdalne sterowanie


WARRIOR 145 tys. zł.


QS113 125 tys.zł.


QUICKTRACK #


FLIGHTGRIP 99 tys.zł.


Karta+QS113 269 tys.zł

JOYSTIKI I AKCESORIA DO KOMPUTERÓW:

 Atari, Commodore, SAM

 IBM PC/XT/AT

 Multisystem Atari, Comm Sam, Sega, CPC, MSX, Sear

 Różne wersje do w.wym. komputerów.

Wyroby QUICKSHOT kupisz w sklepach komputerowych.
Ceny detaliczne-mogą ulec zmianie.#-do nabycia wkrótce
Pokazane joystiki nie mają kontaktów metalowych.
„Joysticki: QS 101-59 tys. zł, QS 102-69 tys. zł, PYTHON-mikrostyki 125 tys. zł."


MYSZ "100" 299 tys. zł

"SAM 512K"-KOMPUTER DLA KAŻDEGO !

Test "BAJTKA" No 8/91

GRAFIKA-JAK W ATARI ST

Bardzo prosty w obsłudze wykorzystuje programy własne, Spectrum, Juniora (wkrótce CPM) Pamięć 512 K RAM (max 4,5) Stacja dysków 3,5" 780KB 128 Kolorów-Polskie litery

DŹWIĘK-JAK W AMIDZE

Stereo 6 kanałów 8 oktaw.
Pytajcie o SAMy w sklepach komputerowych.
w Warszawie sprzedaż także wysyłkowa, informacje tech. „UNICOMP/EUROPA" Armii Ludowej 15, tel 25 76 94.



SPRZEDAŻ HURTOWA

ARTICA-Gdańsk, tel 47 02 90
ATARES-Chorzów, tel 41 57 91
AVICO-Warszawa, tel 40 00 21 wew. 236
DATIX (JTT)-Łódź, tel 33 47 73
EUROPA-UNICOMP Warszawa tel 25 76 94
JTT- Wrocław, tel 25 93 24
METRO-Poznań, tel 52 75 63
VIDFOBIT-Tychy, tel 27 69 75
Importer: ELECTRONICS EXPORT-Warszawa fax (2) 635 99 41

UWAGA SKLEPY — Adres najbliższej hurtowni otrzymasz dzwoniąc Warszawa tel(2)635 9940
HURTOWNIE — Poszukujemy dodatkowych hurtowni-zgłoszenia Warszawa tel(2)635 9941
Nasze produkty są do nabycia w większości sklepów komputerowych.

"Electronics Export" dystrybutor QUICKSHOT i komputerów SAM